1999年4月1日発行(毎月1回1日発行)第18巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!
コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

APR.1999

4



定価 550Yen

充実 プログラミング講座

- ▶QBasic 複数キャラの移動&衝突アルゴリズム
- ▶Visual Basic+DirectX クリッピング効果とムービー
- ファイル処理 ▶GAME BASIC for SEGASATURN
- サウンド機能を使ったリズムゲームの作成
- ▶C言語 文字列を扱う方法 その2
- ▶Ruputer 時計の中にペットを飼う
- ▶F-BASIC V6.0 入門者必読! Q&A

創刊200号記念
プログラムコンテスト
ノミネート作品発表!

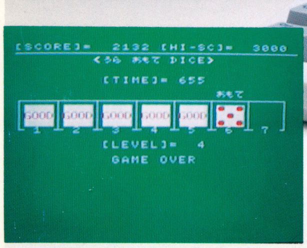


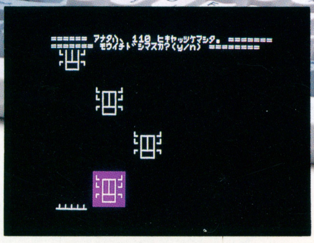
めざせ!ホームページ開設
～テーブルで表を作ってみよう

パソコン・ゲーム春の大特集
RPG大好き!!

投稿プログラムコーナー









マルチメディアのNEC
プリントすいすい、
仕事がすいすい。

NEC

両面印刷も、仕分けも速い。分速26ページ*のマルチライタが、あなたの仕事を速くする。

●プリントが速い。
新型すいすいエンジン搭載で、26頁/分*の高速印刷を実現。

●両面プリントも速い。
両面印刷時も、20頁/分*の高速印刷を実現。

●仕分けが速い。
ジョブセパレート機能で印刷ジョブごとに用紙をタテヨコ交互に出力。

<プリントエージェント機能>
■一度印刷した文書は、アプリケーションを通さずに印刷。■クリックひとつで、印刷データを一括削除。■印刷混雑時には、空いているプリンタを自動選択。■トナー切れなどの保守情報を電子メールで管理部門に自動通知。■プリンタの状態をインターネットブラウザで確認。■離れた席のパソコンから、プリンタの電源ON/OFF（オプション）

*印刷速度はA4サイズ横置きの印刷時。

<高速印刷が実現する、新しいプリンティングスタイル“MOPYING（モピーング）”>
必要部数をデスクのパソコンからの指示でマルチライタが一括印刷。
大量印刷時も、プリントアウトしてからコピーするという手間を省きます。



MultiWriter 2650
標準価格 268,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
A3対応 両面印刷標準対応

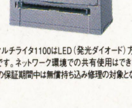
ネットワークレーザプリンタ
マルチライタ
MultiWriter

＜対応パソコン＞PC98-NXシリーズ PC-9800シリーズ DOS/V対応機※1 Macintosh（オプション）※1 IBM PC/AT 100%互換機

安心の1年間保証
★掲載のマルチライタの保証期間は1年！期間中は無償で出張修理※2いたします。
※2 詳細は、商品添付の保証書をご確認ください。

あなたのビジネスを加速する“マルチライタ”先進のラインアップ。

NEW
MultiWriter 1100※3
標準価格 48,800円（税別）
8頁/分（A4）



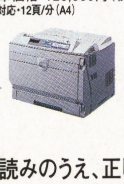
※3 マルチライタ1100はLED（発光ダイオード）方式のプリンタです。ネットワーク環境での共有使用はできません。1年間の保証期間中は無償持ち込み修理の対象となります。

MultiWriter 1400X
標準価格 138,000円（税別）
A4対応・12頁/分（A4）

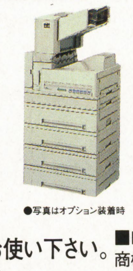


MultiWriter 2250
標準価格 168,000円（税別）
A3対応・20頁/分（A4）

MultiWriter 2050
標準価格 128,000円（税別）
A3対応・12頁/分（A4）

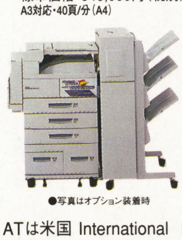


MultiWriter 2400X
標準価格 398,000円（税別）
A3対応・24頁/分（A4）



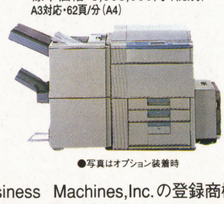
●写真はオプション装着時

MultiWriter 4050
標準価格 548,000円（税別）
A3対応・40頁/分（A4）



●写真はオプション装着時

MultiWriter 6050
標準価格 3,000,000円（税別）
A3対応・62頁/分（A4）



●写真はオプション装着時

Color
MultiWriter 9000
標準価格 548,000円（税別）
A3ノビ対応・4頁/分（A4カラー）・フルカラー



◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

■IBM ATは米国 International Business Machines,Inc.の登録商標です。■PrintAgentはNECの商標です。■その他の記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。

■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 受付時間…9:00〜17:00（祝日を除く）
〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821 電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530 マルチライタ （マイコンBASICマガジン 3・8）係までお送りください。

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 4

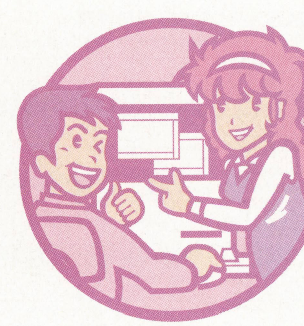
APR.1999

※115ページに別目次があります



今月の表紙

液晶一体型デスクトップ・パソコン
Gateway PROFILE
(ゲートウェイ・プロファイル)
価格：249,000円
CPU：AMD K6-2/400MHz　メモリ：64MB（最大224MB）HDD：4.3GB　LCD：15.1インチTFT
※DVD-ROMドライブ，56K V.90モデム，ネットワークカード搭載



広告さくいん

Ⓒマイコンベーシックマガジン4月号
第18巻　第4号　1999年3月25日印刷
1999年4月1日発行
定価550円（本体524円）
電波新聞社　1999 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）　製本：（株）堅省堂



3DNow!™テクノロジAMD-K6®-2プロセッサ

350MHz新登場

世界の主要PCメーカーが続々採用

AMD-K6®ファミリーは、世界の主要PCメーカーに多数の採用実績を持ち、今後もますます採用が拡がっていきます。

魅せてあげる、新次元リアリティ

3DNow!™テクノロジで実現する新次元リアリティ

マルチメディア処理能力の革新的ブレイクスルーを達成したAMDの3DNow!™テクノロジ。AMD-K6®-2プロセッサは世界で初めて3DNow!™テクノロジを組み込み、あなたのPCを既存の常識から解き放つ究極のリアリティを実現します。

鮮烈な映像と迫力のサウンド。飛躍する表現領域へ

3DNow!™テクノロジにスーパースケーラMMX®機能を統合。劇場の大型スクリーンを彷彿させる鮮烈な画質と迫力のサウンドが、DVD、3Dゲーム、インターネットなど、あらゆるデジタルコンテンツに新たな表現を拓きます。

安心の互換性。拡がるWindows®98コンピューティング

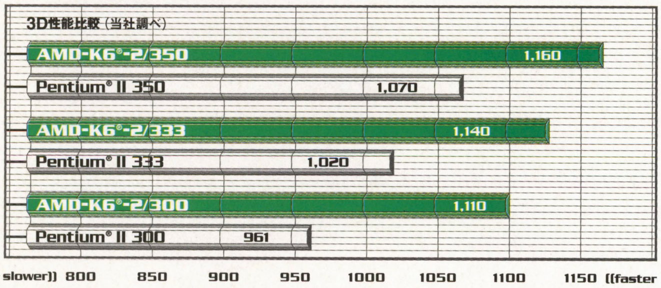
厳正なテストを繰り返し、Windows®98をはじめ、x86用主要OS、および60,000を越えるソフトウェア・アプリケーション、そして最新のMMX®ソフトウェアとの互換性を実証しています。

他を圧倒するトータル・パフォーマンスと表現力

ベースクロック100MHzバス対応のSocket7=Super7™に初めて100%対応し、システム性能を最大限に引き出します。同クロックのPentium®IIプロセッサを上回るパフォーマンスを持ち、AMD-K6®-2プロセッサはさらに進化を続けます。

AMD-K6®-2プロセッサの性能

3D Winbench® 98 / Windows® 95 (DirectX 6.0 optimized for 3DNow!™)



ベンチマークシステム構成: Microsoft Windows 95 OSR 2.1, 32MB DRAM, Maxtor DiamondMax IDE HD, 512K L2 キャッシュ, Diamond Viper V330 4MB AGP, FAT32。**AMD-K6-2 プロセッサ搭載システム:** 100MHz バス対応Microstar 5169メインボード。**Pentium®II 300 搭載システム:** 66MHz バス対応Abit LX6メインボード(100MHzバス対応 Pentium II 300 および 333搭載システムは現在市販されていない)。**Pentium II 350 および 400 搭載システム:** 100MHz バス対応Asus P2B メインボード。AMD-K6-2搭載システムは、AMD-K6-2の3DNow!テクノロジをサポートするNvidiaドライブのプレリリース版をインストール。PentiumII搭載システムは、Nvidiaドライバ ver.0236(3D WinBench 98に最適化するよう構成されたもの)をインストール。これらソフトウェア製品の最終版では性能値が異なる場合があります。Nvidiaおよびその他の主要グラフィックス・ベンダは、3DNow!テクノロジなど、新しい機能に対応できるように、定期的にドライバを更新していきます。

AMD

http://www.amd.com/japan/

日本AMD 〒163-0839 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル5階(私書箱6132)




EXPERIENCE THE NEW REALITY
AMD-K6®-2 PROCESSOR WITH 3DNow!™ TECHNOLOGY

あなたの会社は、まだDOS BASIC環境？
F-BASIC V6を使えば、簡単に
最新のWindows環境に移行できるのに。

FUJITSU



Windowsを計測・制御システムに導入したいと考えているあなたに、朗報です。
F-BASICなら、従来のMS-DOS BASICプログラム資産を
最新のWindowsにシンプル操作で移行することができます。

- N88-BASICプログラムのコンバート支援機能搭載。●MS-DOS BASIC互換の手続き型処理を継承。
- ビジュアルプログラムによりWindowsライクなプログラムへ拡張可能。
- 32bitネイティブコンパイラにより64KBの制限を超えた高速なプログラムも作成可能。
- プログラムの作成から翻訳/デバッグまでの統合開発環境を提供。

ワンポイント
レッスン&
技術情報、FAQ等
ホームページで
公開中!

移行支援機能　32bit高速処理　群を抜く拡張性　そのすべてが新しい。

F-BASIC V6

Windows®98/95, WindowsNT®4.0対応



好評発売中
標準価格
35,000円

- 読み込み可能なBASICプログラム：N88-BASIC、MS BASIC、QuickBASIC、F-BASIC86HG、F-BASIC386
- 対応機種／OS：Microsoft Windows98、Microsoft Windows95及びMicrosoft Windows NT4.0が動作する機種（PC-98、PC-98-NXシリーズ、AT互換機など）
- F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）
- 関連書籍「F-BASIC97プログラミングのすべて」電波新聞社発行、「F-BASIC97プログラミング ガイド」SOFTBANK BOOKS発行

ホームページ http://web.infoweb.ne.jp/fmw/

店頭デモ・セミナー実施中!

富士通ミドルウェア株式会社
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16 日興不動産ビル
TEL.045-471-0282 受付時間 9:00～12:00 13:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)


SII
Seiko Instruments Inc.
NEW
WEARABLE PC
MP140 4MB
マット・ブラック
AND
スケルトン
ウェアラブルPC［ラピュータ］に
スケルトン Pro4、
ブラック Pro4
出た!!
Ruputer
ENTER
FILER/TIME
MENU
EL
Pro4
PIM
SYSTEM
アクセサリ
設定
スケジュール
アドレス帳
メモ帳
スケルトン
限定発売
MP140
4MB
Pro4
Ruputer Pro4
BLACK
Ruputer Pro 4
SKELETON
ウェアラブルPC［ラピュータ］
Ruputer
MP140
4MB
Pro4
※写真はELバックライト点灯状態です。
● Ruputer Pro 4 MP140BM（4MB/マットブラック） 価格 オープンプライス
● Ruputer Pro 4 MP140SP（4MB/スケルトン） 価格 オープンプライス
ラピュータから始まる「ウェアラブル」の世界 ──。
情報と遊びを身につけよう。
モバイルから「ウェアラブル」へ。情報端末は、持ち歩く時代から身につけて行動する時代へと変わっていく。PCアーキテクチャ採用のリスト型携帯情報端末“Ruputer/ラピュータ”に4MBのメモリを搭載した“Pro4”が登場。カラーもシックな「マットブラック」とクールな「スケルトン」を用意。仕事も遊びもファッショナブルにキメろ!パソコンを通じてアプリケーションの追加やデータファイルのダウンロードができ、PIMデータは専用ソフト「Ruputer PC PIM」で簡単にデータシンクロ。さあ、情報も遊びも腕次第だ!!
■ Eメールをラピュータにダウンロード！
NEW
Ruputer MAIL DOWNLOAD
ラピュータ メール ダウンロード／型番:CD-30 ¥6,500
「Becky! Internet Mail for Ruputer」と連携。
■ 動画作成ソフト
Pro4バンドル
NEW
Ruputer MOVIE MAKER
ラピュータ ムービー メーカー／型番:CD-20 ¥3,800
AVI動画ファイルをラピュータで再生。
■ 他社PIMデータをラピュータにインポート!
発売中
Ruputer PIM LINK
ラピュータ ピム リンク／型番:CD-10 ¥6,500
Outlook™97、Schedule+Ver7.0、Organizer 97とデータリンク。
えっ!?時計じゃないの?
時計を超えて創造のフィールドへ
なるほど、なるほど
資料請求はこちらへ
● お客様相談室 043-211-1151 9:00～12:00 / 13:00～17:00（土・日・祝日を除く）
● E-mail:info@ruputer.com ● FAX:03-3400-9680
ホームページ http://ruputer.com/
セイコーインスツルメンツ株式会社
千葉県千葉市美浜区中瀬1-8 〒261-8507
エスアイアイ販売株式会社
東京都江東区亀戸6-41-6 〒136-0071
● お買い求めは、パソコンショップ、家電量販店、カメラ量販店等でどうぞ。
● 記載の会社名・製品名は、一般に各社の商標または登録商標です。



平成11年4月
入学生
願書受付中

平成11年度 入学案内書
無料 進呈
見学随時
(月～金 10:00～4:30)

大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学! さらに入学祝金10万円贈

24時間、無料で医療健康相談!
専用寮・格安居住!
特待生12万円
特奨生36万円
支給

無料／1日体験入学
東京校(4/4)大阪校(3/28)名古屋校(4/4)沖縄校(3/28)

無料／学院説明会
盛岡市(6/20)高崎市(6/13)京都市(6/20)静岡市(7/4)

学費は「国の教育ローン」をどうぞ
お問い合わせ ☎03-3379-3630

ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-3
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042 (サイノーヲヨニ／才能を世に)　FAX 0120-310-595 (サイノースゴクイイ／才能すごくいい)
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

1年間の学費で2年間学べる
声優タレント科の
「オンステージ・システム」
ウレシイ

125万円の年間学費で同時に
2学科学べる
「ダブルスタディ・システム」
ヤッタル

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG 代々木アニメーション学院®
日本映画録音協会員　日本映画照明協会員　日本映画撮影監督協会員　社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

OVAシリーズ BURN-UP EXCESS X 好評発売中!
発売:カルチュア・パブリッシャーズ株式会社
販売:株式会社ビーム エンタテインメント
©1997 AIC ©1997 CULTURE PUBLISHERS

東京校　原宿校　ひがし校　横浜校　大阪校　名古屋校　福岡校　仙台校　札幌校　広島校　大宮校　沖縄校

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・名古屋・福岡　開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-3 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



新刊

目的情報に簡単アクセス　**専用ホームページと連動**

http://www.dosv.net/



- ●DOS/V主要パーツ
- ●ネットワーク
- ●画像と音響
- ●周辺機器接続
- ●大容量メディア
- ●基本設定技術
- ●接続規格
- ●自作工具

購入・製作ガイド

A4変形/182頁/ムック版
定価：1,419円＋税

最新技術情報を満載・専用ホームページと連動
知りたい情報を「記事」と「インターネット」のマルチメディアで収集

「DOS/V製作SPECIAL」の読みかた

組立て実践 ショップ専門家の指導でパソコン組立てに初挑戦・K6-2 400MHzで最速マシンを狙うDOS/Vパソコン完全製作マニュアル

中古ノートPCもパーツ強化で活用の場が本体もパーツも豊富な品揃え**[otto]**/インターネットでパーツ選び様々な情報サービスも人気**[I Love PC Life]**/SiSのチップセット採用Super7 microATXマザーボード「PS21」**[J.P.コーポレーション]**/パーツ販売からオリジナルモデル販売までDOS/V専門ショップ**[ヴィクラブ町田店/竜ヶ崎店]**/OVER450MHzショップブランドSplendorシリーズ**[若松通商]**/デスクトップ&ノートをパワーアップPCアップグレードショップ**[MAXUS]**

●本書の購入はDOS/V専門店、書店もしくは弊社支局へ●FAXによる注文も受付けます　**FAX 03-3445-6101**

電波新聞社
東京本社：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　☎(03)3445-6111
大阪本社：〒530-0005 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル　☎(06)6203-3361
西部本社：〒812-0011 福岡市博多区博多駅前2-13-23 扇寿ビル☎(092)431-7411

マイコンソフト

XPC-2plusは、パソコンの映像を大画面の家庭用テレビに表示できるビデオ・スキャンコンバーターです。パソコンによるプレゼンテーションやオリジナルビデオ作成に活用できます。



主な機能

■映像信号の変換

XPC-2plusは、専用ディスプレイでしか表示できないパソコンのアナログRGB映像を、家庭用のテレビで見ることができるように変換する装置です。変換した映像信号は、ビデオ端子（コンポジット）やSビデオ端子を持つテレビに接続できる他、ビデオデッキで映像を録画することもできます。

■XGAに対応

XPC-2plusは、パソコンの解像度では標準的な1024×768ドットの画面モードに対応しています。もちろん、640×480ドットや800×600ドットの画面モードにも対応できます。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の「表示位置」や「明るさ」などを変更する際、テレビ画面に設定項目が表示されますので、画面を見ながら簡単に設定を変更できます。

■縦・横方向表示位置調整

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、テレビ画面から画像がはみ出してしまいます。XPC-2plusでは、画像を縦方向に縮小して、擬似的に全画面を表示できます。

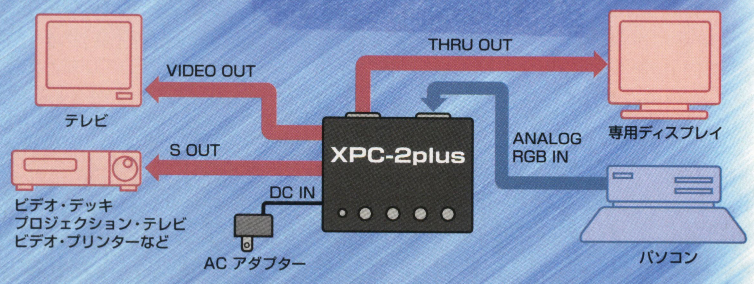
■スルーアウト機能

XPC-2plusは、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用ディスプレイにも表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコンの映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■接続例



ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2 plus VIDEO SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 **37,800** 円（税別）

対応機種

各社：DOS/Vパソコン（AT互換機）

NEC ：PC-98NX，9821，9800シリーズ

APPLE ：Macintoshシリーズ

●詳細は裏面の説明をお読みください

マイコンソフト

パソコン映像・音声信号を4台のディスプレイ・スピーカーに分配



アナログRGB分配ユニット

ROOTY

ルーティー　標準価格10,800円（税別）

ROOTYは、2台のパソコン映像信号をセレクトスイッチで切り替え、最大4台のパソコン専用ディスプレイに同時表示ができる分配ユニットです。また、映像入力とは別に音声入力端子（ステレオ・ミニピン）を持ち、パソコンのサウンドカードやMIDI機器の音声も最大4台のアンプ内蔵スピーカーなどに音声分配もできますので、パソコンを使ったプレゼンテーションや会議、パソコン教室の授業など同じパソコン映像や音声を複数の人に「見せる」・「聞かせる」ことができます。

入力可能なパソコンは、DOS/V各機種とPC-9821シリーズで映像信号の映像帯域幅が125MHz以下のアナログRGB信号が対象となります。

ご注意：1280×1024ドット（60Hz）の映像が、およそ125MHzですが、これらの映像がすべて映像帯域幅125MHz以下とは限りません。パソコンや、ビデオカードによっては1280×1024ドット（60Hz）以下の映像信号でも映像帯域幅が125MHzを超えることがあります。

ROOTYの特徴

- **パソコン画面を、4台のパソコン専用ディスプレイに同時に表示できます。**
- **サウンドカードやMIDI機器の音声を、4台のアンプ内蔵・スピーカーに出力できます。**
- **2台のパソコンを接続し、切り替えて使用できます。**
- **映像帯域幅125MHzまで対応可能（1280×1024ドット相当）。**
- **同期信号75Ωドライブ可能。**
- **HsyncとVsyncをCsync（複合同期信号）に変換できる切り替えスイッチ付き。**

入力側に接続できる機器

【映像】 図1のアナログRGB出力端子を持つ、DOS/Vパソコン（IBM　PC/AT互換機）または、図1の端子を持つNEC PC-9821シリーズ

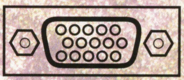
【音声】 パソコンやMIDI機器のラインアウト端子（LINE OUT）から出力される音声を入力できます。本機の音声入力端子の形状は、ステレオ・ミニプラグになっております。

出力側に接続できる機器

【映像】 本機に接続できるディスプレイは、入力側のパソコンに対応した15ピン・アナログRGBディスプレイ（図1の入力端子を持つ機種）です。

【音声】 本機の音声出力端子には、アンプ内蔵のステレオ・スピーカーや、ステレオ・コンポなどが接続できます。

図1



接続できない機器

入力側のパソコンで、図1のアナログRGB端子を持たないパソコン

例 ディスプレイ一体型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／ノート型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／Macintosh,及びその互換機

好評発売中

※Macintoshは、Apple Computer社の登録商標です。

ご注文の前に ▶ ご注文は〈番号〉にてお受けいたします。番号をご確認下さい。

店舗ではお電話によるご注文は承っておりません。

ご注文

お電話でご注文下さい。全国どこからでも無料です。

フリーダイヤル 21世紀へ一番

0120-21-0001

24時間受付（よる9時～あさ9時は留守番電話となります。）
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お問い合わせは

☎0289-76-4611

受付時間：あさ10時～よる8時 番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お支払い

1.代金着払い（代引）

- 商品お届け時に代金をお支払いください。
- 合計金額30万円までご利用頂けます。
- 商品お届け後（代金お支払い後）のキャンセルはできません。あらかじめご了承下さい。

2.カード払い

- JCB、VISA、UC、MC、DC、オリコ、AMEX、ダイナース、ニコスなど。

3.クレジット（ボーナス及び分割）払い

- コジマの業界トップクラスの低金利でご利用いただけます。
- ご注文後、申込書を送付いたします。署名、捺印の上ご返送いただきます。
- 商品の発送は信販会社の承認後となります。

お届け

商品のお届けはご注文後1週間前後となります。

- 在庫切れの商品、お取り寄せ商品等、お届けが1週間以上遅れる場合はあらかじめご連絡いたします。
- カード払い、クレジット（分割）払いの場合は承認後のお届けとなります。

配送料金

商品代金の他に、別途配送料を申し受けます。

※一部地域（沖縄県・離島）の配送料金は異なりますのでお問い合わせ下さい。

返品・交換

お客様のご都合による返品は、7日以内にご相談下さい。この場合、送料はお客様のご負担となります。初期不良（到着後7日以内）や、発送ミスの商品は交換させていただきます。弊社までご連絡ください。但し、下記の場合による返品、交換はお受けできません。あらかじめご了承下さい。

- 開封、またはご使用になられた商品
- お客様のもとで損傷、破損、汚損が生じた商品
- セット商品の一部のみの返品、交換、キャンセルなど。

ノートパソコン NEW MODEL が安い！

⑭ 56Kbpsモデム



CPU:Celeron-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1型TFT液晶モニタ
重量:2.8kg

NEC LaVie NX
PCLW26H62D（Word98&Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	画像編集
交通情報検索	日英翻訳

5年間保険証進呈
249,800円 更に値引き
配送料1,000円

⑮ 56Kbpsモデム



CPU:Celeron-300MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:13.3型TFT液晶モニタ
重量:3.2kg

NEC LaVie NX
PCLW30H63D6（Word98&Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	画像編集
交通情報検索	日英翻訳

5年間保険証進呈
285,800円 更に値引き
配送料1,000円

⑯ 56Kbpsモデム



CPU:Celeron-300MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:14.1型TFT液晶モニタ

NEC Lavie NX
PCLW30H64D6（Word98&Excel97モデル）

5年間保険証進呈
315,000円 更に値引き
配送料1,000円

⑰ 56Kbpsモデム



CPU:MMXPentium-226MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速（外付）
モニタ:12.1型TFT液晶モニタ

NEC Lavie NX
PCLB26C62A（Word98&Excel97モデル）

5年間保険証進呈
249,800円 更に値引き
配送料1,000円

⑱ 56Kbpsモデム



CPU:Celeron-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1型TFT液晶モニタ

FUJITSU純正マウス付属

FUJITSU BIBLO
FMVNE9263V（Word98&Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	カラオケ

5年間保険証進呈
248,800円 更に値引き
配送料1,000円

⑲ 56Kbpsモデム



CPU:PentiumⅡ-266PE MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ13.3型TFT液晶モニタ

FUJITSU純正マウス付属

FUJITSU BIBLO
FMVNE96X3V（Word98&Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	家計簿
地図	ゲーム

5年間保険証進呈
299,800円 更に値引き
配送料1,000円

⑳ 56Kbpsモデム



CPU:Celeron-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1型TFT液晶モニタ

FUJITSU純正マウス付属

FUJITSU BIBLO
FMVMF9263V（Word98&Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	カラオケ

5年間保険証進呈
269,800円 更に値引き
配送料1,000円

㉑ 56Kbpsモデム



CPU:Celeron-266MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:13.3型TFT液晶モニタ

FUJITSU純正マウス付属

FUJITSU BIBLO
FMVNR96X3V（Word98&Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	家計簿
地図	ゲーム

5年間保険証進呈
279,800円 更に値引き
配送料1,000円

㉓ 56Kbpsモデム



CPU:Celeron-300MHz
メモリ:64MB
HDD:6.4GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ14.1型TFT液晶モニタ

FUJITSU BIBLO
FMVNR930L3（Word98&Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	家計簿
地図	ゲーム

5年間保険証進呈
318,000円 更に値引き
配送料1,000円

㉔ 56Kbpsモデム



CPU:MMXPentium-300MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ13.3型TFT液晶モニタ

IBM
Think Pad i 1455
2611455（Word98&Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	画像編集
交通情報検索	音声入力

5年間保険証進呈
269,000円 更に値引き
配送料1,000円

㉔ 56Kbpsモデム



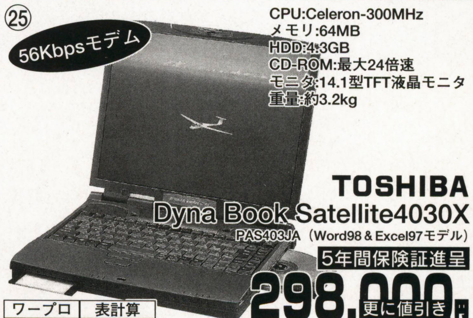
CPU:AMD K6-2 300MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:12.1型TFT液晶モニタ
重量:約3.0kg

TOSHIBA
Dyna Bookサテライト2520
PAS252JC（Word98&Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書
はがき作成	交通情報検索

5年間保険証進呈
248,000円 更に値引き
配送料1,000円

㉕ 56Kbpsモデム



CPU:Celeron-300MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:14.1型TFT液晶モニタ
重量:約3.2kg

TOSHIBA
Dyna Book Satellite4030X
PAS403JA（Word98 & Excel97モデル）

ワープロ	表計算
インターネット	辞書

5年間保険証進呈
298,000円 更に値引き
配送料1,000円

北海道（9店舗）	宮城県（8店舗）	福島県（9店舗）	群馬県（10店舗）	東京都（16店舗）	富山県（1店舗）	長野県（2店舗）	兵庫県（1店舗）
青森県（3店舗）	秋田県（3店舗）	茨城県（13店舗）	埼玉県（29店舗）	神奈川県（11店舗）	石川県（2店舗）	京都府（1店舗）	福岡県（2店舗）
岩手県（3店舗）	山形県（6店舗）	栃木県（33店舗）	千葉県（11店舗）	新潟県（7店舗）	山梨県（2店舗）	大阪府（2店舗）	本社 栃木県宇都宮市星が丘2-1-8 ☎028-621-0001（大代表）

価格は平成11年2月下旬のものです。最新の価格はお気軽にお問い合わせ下さい。

マイコンショップ川口
新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-0423

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：FAXの場合(FAXの電話にておかけ下さい)

新品　048-226-2833
アウトレット　048-226-2833

2:ホームページアドレス

http://www.sainet.or.jp/~msk

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1999年2月16日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VM40D/57C	TEL下さい
PC-VM45D/57D	TEL下さい
PC-VR40L/67C	TEL下さい
PC-VR40L/67D	TEL下さい
PC-VR40L/6ZD	TEL下さい
PC-VR33L/65C	TEL下さい
PC-VR33L/6ZD	TEL下さい
PC-VT35D/67C	TEL下さい
PC-VT35D/67D	TEL下さい
PC-VE40D/67D	TEL下さい
PC-VE35D/67C	TEL下さい
PC-VE35D/67D	TEL下さい
PC-VE36H/67D	TEL下さい
PC-VE36H/65C	TEL下さい
PC-VC45D/6GC1	TEL下さい
PC-VC40D/6YD1	TEL下さい
PC-VC35D/6YC1	TEL下さい
PC-VC35D/6YD1	TEL下さい
PC-VC35D/6XC1	TEL下さい
PC-VC35D/6XD1	TEL下さい
PC-VF26D/6GC	TEL下さい
PC-VF26D/6GD	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-LT36D64A	TEL下さい
PC-LW26H62D	TEL下さい
PC-LW26H62C	TEL下さい
PC-LW30H63D4	TEL下さい
PC-LW30H63C4	TEL下さい
PC-LW30H63D6	TEL下さい
PC-LW30H63C6	TEL下さい
PC-LW30H64D6	TEL下さい
PC-LW30H64C6	TEL下さい
PC-LB26C/62A	TEL下さい

DOS/V

	特別価格
FMVT95071(一太郎)	TEL下さい
FMVT95073(Word)	TEL下さい
FMVS94073(Word)	TEL下さい
FMVS9405C1(一太郎)	TEL下さい
FMVS9405C3(Word)	TEL下さい
FMVM936L1(一太郎)	TEL下さい
FMVM93673(Word)	TEL下さい
FMVC940LC1(一太郎)	TEL下さい
FMVC9407C3(Word)	TEL下さい
FMVC940L1(一太郎)	TEL下さい
FMVC940L3(Word)	TEL下さい
FMVNU9231(ノート,一太郎)	TEL下さい
FMVNU9233(ノート,Word)	TEL下さい
FMVNE926X3	TEL下さい
FMVNE9261(ノート,一太郎)	TEL下さい
FMVNE9263(ノート,Word)	TEL下さい
FMVNS926X1(ノート,一太郎)	TEL下さい
FMVNS926X3(ノート,Word)	TEL下さい
FMVNR930L3(ノート,Word)	TEL下さい
FMVNR926X3(ノート,Word)	TEL下さい
FMVMF9261(ノート,一太郎)	TEL下さい
FMVMF9263(ノート,Word)	TEL下さい
PORTEGE 3010 CT(東芝ノート)	¥188,000
PORTEGE 3020 CT(東芝ノート)	¥209,000
Aptiva E6J	TEL下さい
Aptiva E2J	TEL下さい
Think Pad i	TEL下さい
Think Pad 600E(55J)	TEL下さい
VAIO PCG-888(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-887(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-885(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505S(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-C1R(SONY)	TEL下さい
VAIO PCV-S620V7(SONY)	TEL下さい
VAIO PCV-S370V7(SONY)	TEL下さい
PC-FJ10(Mebius/ノート)	¥228,000
MN-455-H23(Mebius/ノート)	¥235,000
MN-340-X15(Mebius)	¥181,000
CF-S21EJ81(Let's note)	¥214,800

プリンター

	特別価格
Picty700	¥ 17,800
Picty900	¥ 29,800
Picty4000	¥ 47,000
PM-3000C	¥ 56,800
PM-2000C	¥ 39,800
PM-770C	¥ 42,600
PM-750C	¥ 32,000
PM-600C	¥ 21,800
LBP-850	¥112,800
LBP-840	¥ 99,800
LBP-740	¥ 86,800
BJC-430J	¥ 18,700
BJC-700J	¥ 25,800
BJ-F800	¥ 41,800
BJ-F600	¥ 34,800

CRT

	特別価格
MT-8617E	¥ 59,500
KM-175	¥ 64,800
RD-17GZR	¥ 57,800
RD-17GR	¥ 49,800
CPD-17A	¥ 53,800

周辺機器

		特別価格
●デジタル　カメラ		
ｵﾘﾝﾊﾟｽ	C-830L	¥47,800
	C-840L	¥49,800
	C-900ZOOM	¥69,800
CANON	PowerShot A5 Zoom	¥59,800
SONY	MVC-FD7	¥59,000
●スキャナー		
EPSON	GT-7000WINS	¥32,800
CANON	CanoScan FB620P	¥24,800
ﾈｵｽ	NSF-1230P2	¥21,800
●モデム・TA		
NEC	AtermIT50 DSU	¥23,800
	AtermIT65EX/D	¥29,800
ｵﾑﾛﾝ	**ME5614D**	¥14,800
I/O	DFML-560	¥12,900
●SCSIボード		
Adaptec	AHA-2910B	¥13,800
	AHA-2940AU/J97EZ-KIT	¥28,800
MELCO	IFC-UP(PCI)	¥ 9,800
	IFC-DC(PCMCIA)	¥ 7,700
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-UE4.3G（外）	¥46,000
ﾛｼﾞﾃｯｸ	SHD-U2000	¥27,800
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥38,800
	HUDS-4.3G/UPCI（外）	¥46,500
ﾍﾞｱﾄﾞﾗｲﾌﾞ	4.3GB(IDE)	¥19,800
	5.1GB(IDE)	¥29,800
	8.4GB(IDE)	¥41,500
	4.3GB(内SCSI)	¥36,800
	8.4GB(内SCSI)	¥60,800
	2.0GB(2.5"IDE)	¥29,800
	4.0GB(2.5"IDE)	¥44,800
●MO・CD・CD-RW		
ｿﾆｰ	PCGA-CD5	¥29,800
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	CDN-D12X	¥17,800
ﾛｼﾞﾃｯｸ	LMO-640E	¥46,800
	LMO-232H/P	¥39,800
	LCW-748S	¥41,800
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDR-TX412	¥46,800
●メモリ		
MELCO	VMH-64MK	¥14,250
	VS8-S32MK	¥ 8,250
	VS8-S64MK	¥14,250
	VD8-32MK	¥ 8,800
I/O	ECC4100-A64M	¥13,800
	ECC4100-128M	¥25,800
	SDIM646-32M	¥ 7,200
	SDIM646-64M	¥12,000

アウトレット

FMVNP7233（FUJITSU） MMXP233/64M/3.2GB/20×CD/56K/12.1"TFT/ﾜｰﾄﾞ	¥218,000
FMVNE723X3（FUJITSU） MMXP233/64M/3.2GB/20×CD/56K/13.3"TFT/ﾜｰﾄﾞ	¥207,900
Tinkpad 560Z（2640-B0J)(IBM) ﾓP2-300/64M/6.4GB/56K/12.1"TFT	¥249,800
PC-PJ1-M2（SHARP　Mebius） MMXP266/64M/4.3GB/56K/11.3"TFT/Win98	¥229,000
PCG-505GX（ｿﾆｰ） MMXP266/64M/2.1G/56K/10.4"TFT	¥198,000
PCG-505RS（ｿﾆｰ） MMXP266/64M/4.3G/56K/10.4"TFT	¥188,000
PC-LW23C/52D(NEC) MMXP233/64M/4.3GB/24×CD/56K/12.1"TFT/ﾜｰﾄﾞ	¥219,000
PC-LW23D/53D(NEC) MMXP233/64M/4.3GB/24×CD/56K/13.3"TFT	¥259,000
PC-LB26C/50A（NEC） MMXP266/64M/4.3G/56K/10.4"TFT/Win98	¥209,000

カートリッジ

トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

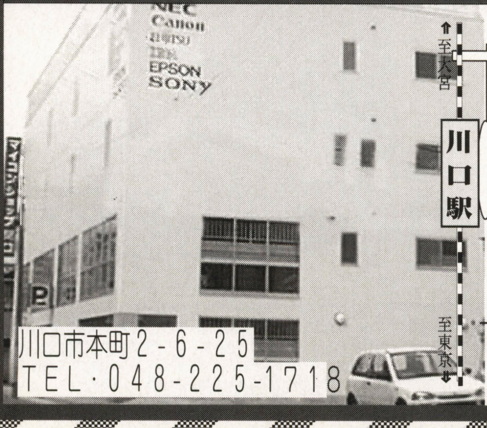
●Canonレーザープリンターカートリッジ一覧

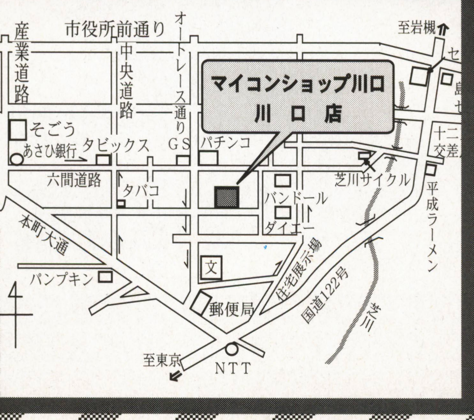
機種名	カートリッジ	定価	特価
LBP-930	EP-W	¥48,000	¥37,000
LBP-850	EP-62	¥40,000	¥32,000
LBP-830	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-750	EP-J	¥36,000	¥28,000
	EP-J2	¥22,000	¥17,600
LBP-730	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-720	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-450	EP-E	¥27,000	¥21,600
LBP-430	EP-V	¥18,000	¥14,400
LBP-320	EP-A	¥ 9,800	¥ 7,900
LBP-310	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-210	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-A309G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
	EP-B	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-B406G2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
	EP-KS2	¥26,000	¥20,800
LBP-B406E2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PS	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PSLite	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-A405Jr	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PS	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PSLite	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404E	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404G2	EP-P	¥14,000	¥11,200
LBP-A404F	EP-P	¥14,000	¥11,200

●EPSONレーザープリンターカートリッジ一覧

機種名	カートリッジ	定価	特価
LP-9100PS	LP-91PSETC	¥42,000	¥35,700
LP-9000PS	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-9000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000SE	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000S	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-7000G	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000E	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-3000PS	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-3000	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-2000LT	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-2000	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-1600	LP-1000ETC1	¥19,500	¥18,000
LP-1500S	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500ART	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1000	LP-1000ETC	¥21,000	¥19,000
LP-9200	LPA3ETC3	¥50,000	¥42,000
LP-8500	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8000SX	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8200	LPA3ETC2	¥30,000	¥26,500
LP-1700	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000
LP-700W	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)





ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中電信にてお振込の場合当日発送可能)

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口
中古ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-4433

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:FAXの場合はFAXの電話より048-226-4477へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。（総合メニューは0000です）

2:ホームページアドレス

http://www.sainet.or.jp/~msk

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1999年2月16日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-9821Xc16/M7A2	¥ 78,000より
PC-9821C200/CS1	¥ 98,000より
PC-9821Xa13/W12	¥ 69,800より
PC-9821Xa20/W30	¥ 98,000より
PC-9821Xe10/C4	¥ 24,800より
PC-9821V200/M7C	¥ 149,800より
PC-9821V166/S5D2	¥ 119,800より
PC-9821V20/M7C2	¥ 128,000より
PC-VS26D/M7CA1	¥ 168,000より
PC-VS30/47D	¥ 219,000より
PC-VP26C/WXAA1(MP266,13.3"T)	¥ 199,000より
PC-AL20C/TSAAF1	¥ 169,000より
PC-9801BX/U2	¥ 19,800より
PC-9821Nr15/S14F	¥ 149,000より
PC-9821Na15/X14(新品)	¥ 158,000より
PC-9821Ne	¥ 39,800より
PC-9821Ne2/340W	¥ 44,800より
PC-9821Ne3/3	¥ 46,800より
FMV-520T4C5(P200)	¥ 78,000より
FMV-S21651	¥ 98,000より
FMV-S62051	¥ 148,000より
D.B SS 7000CT	¥ 179,800より
D.B SS 3000CT	¥ 164,000より
D.B Satellite 300CDS/2.1	¥ 129,800より
ﾌﾛｰﾗ310DL3(MP233, 日立)	¥ 148,000より
ｱﾌﾟﾘｺｯﾄ MS660(P166,17")	¥ 129,800より
MN-390-X26(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥ 184,000より
MN-5100D(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥ 139,000より
MN-5600(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥ 148,000より
MN-7860(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥ 184,800より
PCA-A335(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥ 88,000より
PCA-A455(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥ 118,000より
Aptiva B86(IBM)	¥ 86,800より
Think Pad 315ED(D0J)	¥ 154,000より
Think Pad 535E(36J)	¥ 129,000より
Think Pad 365X(3J9)	¥ 108,000より
PCG-C1(ｿﾆｰ)	¥ 179,000より
PCG-505(ｿﾆｰ)	¥ 129,000より
PCG-505EX(ｿﾆｰ)	¥ 169,000より
PCV-T700MR(ｿﾆｰ)	¥ 229,000より
Libretto 70CTA	¥ 99,000より
Libretto 60 CTA/810	¥ 89,000より
Libretto SS 1000CT	¥ 119,000より
MI-310(ｻﾞｳﾙｽ)	¥ 58,000より
CF-33J8C(松下)	¥ 189,000より
PCC-DS200L2(ﾚｯﾂﾉｰﾄ)	¥ 145,000より
P.M7500/100(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥ 59,800より
P.M7600/132(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥ 93,000より
P.M7300/180(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥ 118,000より
P.B1400CS/166(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥ 139,000より
iMAC(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥ 108,000より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17")	¥ 39,800より
RD-17Y(三菱 17")	¥ 19,800より
PC-KM173R2(NEC17")	¥ 37,800より
PC-KM172(NEC17")	¥ 29,800より
PC-DH171(NEC17")	¥ 32,800より
MF-5517(飯山 15")	¥ 29,800より
PC-TM151(NEC15")	¥ 17,000より
PC-KM153R(NEC15")	¥ 21,800より

プリンター

PC-PR201/65	¥ 19,800より
PC-PR201/80LA	¥ 28,800より
PC-PR201/87LA	¥ 29,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 29,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 24,800より
LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 29,800より
LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥ 34,800より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M)	¥ 1,200より
PIO-EX134-2M(DA134用2M)	¥ 1,200より
AP34-8M(AP2用8M)	¥ 2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M)	¥ 2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ､ﾌｪﾛｰ用8M)	¥ 2,800より
EFA-8000(FA用8M)	¥ 2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M)	¥ 3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用 12MRAM)	¥ 6,800より
Libretto70用 16MRAM)	¥ 9,800より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 1,200より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M)	¥ 2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M)	¥ 2,400より
ENR-8000(NS/R用)	¥ 2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M)	¥ 2,400より
NA34-8M(NA/C用8M)	¥ 2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M)	¥ 2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M)	¥ 2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M)	¥ 2,400より
PC-9821NE-B03(NE用12M)	¥ 4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M)	¥ 6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用16M)	¥ 6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M)	¥ 6,800より
iMac用メモリー（iMac P.BG3-233以降用128M)	¥ 19,500より
iMac用メモリー（iMac P.BG3-233以降用64M)	¥ 9,000より
iMac用メモリー（iMac P.BG3-233以降用32M)	¥ 9,000より

その他

スキャナー．デジカメ

GT-5000WINP(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 18,000より
GT-6500ART2(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 12,800より
GT-8500WIN(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥ 44,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	¥ 19,800より

ハードディスク

PC-HD1000E2(PC98用外付け1G)	¥ 8,500より
PC-HD2000G(PC98用外付け2G)新品	¥ 16,000より
MK-3205MAV(2.5"ﾍﾞｱ3.2G東芝)新品	¥ 29,800より
PC-9801B-36(FELLOW用80内蔵)	¥ 1,200より
LIBRETTO270MBHDD	¥ 12,000より

MO·CD·FD·DVD

CDG-SX4(4.4*CD)	¥ 9,800より
CDV-NX8(8*CD)	¥ 8,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	¥ 7,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	¥ 7,800より
FDDPCCM1	¥ 14,800より
MOF-640/SCPI(640MBMO)	¥ 39,800より
MOS341SU1AC(640MBMO)	¥ 44,800より

ODP

HK6-MX266-N(V13ﾖｳ)	¥ 22,000より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	¥ 12,800より
JBOXDX4ODP100	¥ 12,800より
JBPODPMT66X166	¥ 19,800より
JBOXPODP3V150	¥ 12,000より
CYRIX686MX(MMX-P166相当)	¥ 9,800より

モデム·通信機器

AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 11,800より
PCLINK TA212	¥ 4,800より
TP LAN(12ﾎﾟｰﾄｺﾈｸﾀｰ)	¥ 19,800より
MDFCA00A(14.4Kbps,PCｶｰﾄﾞ)	¥ 6,800より
HP J2601B(10BASE-T24ﾎﾟｰﾄ)	¥ 32,800より

各種ボード・他

GA-DRV4/PCI	¥ 11,000より
WEO-NX2	¥ 3,800より
VOODOO2	¥ 26,000より
BOOSTER PB1400 G3 233(G3 CPUｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	¥ 44,800より
WGP-VG4M(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	¥ 9,800より
WHP-PM4(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	¥ 13,500より
AHA-1520B(ISA用SCSI2ﾎﾞｰﾄﾞ)	¥ 7,800より
PC-9821N-12(98NS/E用ｱﾀﾞﾌﾟﾀｰ)	¥ 4,800より
PC-9821N-P03(TVﾁｭｰﾅｰ付ﾋﾞﾃﾞｵ表示ﾊﾟｯｸ)	¥ 16,800より
98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 2,500より
PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	¥ 39,800より
EDGE3D(9821用3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀ)	¥ 11,800より
GA-968V4/98PCI	¥ 12,000より
PS-NX9414-C1	¥ 29,800より
PC-9821N-P03	¥ 24,800より
PK-UG-X007	¥ 19,800より

PCカード

XJ3288AU(33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥ 4,800より
REX-9530Z(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥ 4,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金ＯＫ！
出張買取りも行っています。台数は一台でもＯＫ。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！
買取専用電話０４８−２２５−１７７０

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらＴＥＬ又はＦＡＸにてお問い合わせ下さい。万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は６カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222-8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!! お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

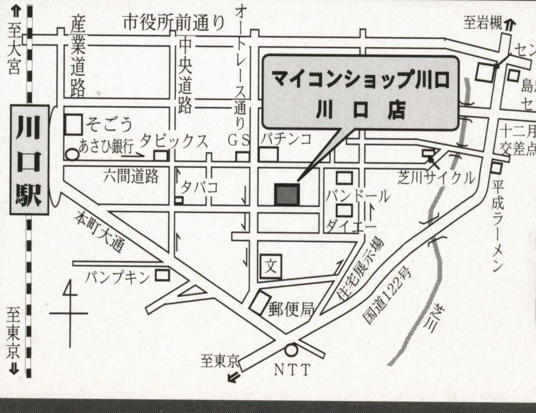
現金書留

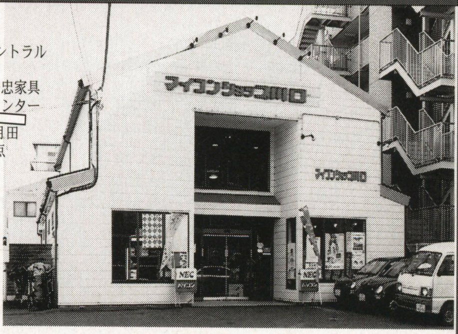
郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料（%）	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0





川口市本町2-6-25
TEL·048-222-8655

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ **年間定期購読料**（消費税込料金となっております。）

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版（CD-ROM版）		￥96,000	

■ **年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。**
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払込取扱票

通常払込料金 加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-3-51961

加入者名：株式会社 電波新聞社

金額：千 百 十 万 千 百 十 円 ※

料金　特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規・継続	年　月号より　年間	円

御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令　才 / 性別　男・女

払込人住所氏名（郵便番号　）※ （電話番号　－　－　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号：00150-3（通常払込料金加入者負担） 右詰めにご記入ください 51961

加入者名：株式会社 電波新聞社

金額：千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

特殊取扱

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております） 99.1 現在

センサーのすべて	2,000円	〒310円	デジタル映像技術のすべて	2,000円	〒310円
MDのすべて	1,400円	〒310円	デジタル放送の幕開け	1,500円	〒310円
DVD&DVC入門基本18章	1,529円	〒310円	マルチメディア最前線	1,700円	〒310円
VTRのすべて　増補改訂版	2,141円	〒310円	マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	衛星のすべて・改訂版	1,988円	〒310円
CD技術のすべて	2,039円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円
オールアバウトストリートファイターZERO3	1,680円	〒310円	まんが電気学入門　増補改訂版	1,325円	〒310円
Windows CE2.0がわかる本	1,300円	〒310円	これから始める人のための電気学入門講座	1,937円	〒380円
Word 98がわかる本	1,380円	〒310円	新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円
Windows95がわかる本	1,300円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	SEのための情報システム工学入門	2,039円	〒310円
LAN対応データベース構築ガイド	2,845円	〒310円	ハードディスク活用ガイド	1,600円	〒310円
図解、コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
パソコン認定試験合格対策試験問題集3・4級	2,050円	〒310円	特殊無線技士受験マニュアル・改訂版	2,905円	〒310円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社、支局へお問い合わせ下さい。

東京本社 03-3445-8201（ダイヤルイン）
大阪本社 06-6203-3361
西部本社 092-431-7411
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-289-0121
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 076-263-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0873-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASIC　応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部④

200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年　齢	歳
		性　別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて読む		何人で読みますか　（　）人	

ベーマガ お楽しみプレゼント④応募欄
＊19ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名

創刊200号プログラム・コンテスト投票欄
（24ページからノミネート作品を掲載しています。よいと思う作品の番号を1～3本記入してください。）

特別プログラム □□□　投稿プログラム □□□

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン④ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(98 95 3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
1位：　2位：
3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌で紹介してもらいたい記事は？(具体的に)

●自分のホームページ(HP)を作ってみたいと思いますか？
・すでにもっている (URL＝　)
・作ってみたい　・どちらとも言えない　・興味がない

●学校のHPが　ある(URL＝　)　ない

●広告資料請求欄　●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

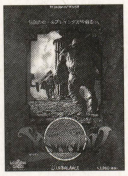
ベーマガ おたのしみプレゼント④

1 ベーマガ オリジナル・マウスパッド



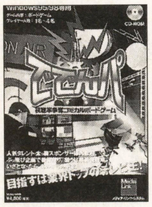
くりひろし先生画の人気のオリジナルマウスパッド。今月も10名の読者にプレゼント！
提供：ベーマガ編集部／10名様

2 Win95/98『ザナドゥ』ソフト



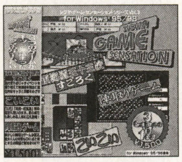
パソコンゲーム史上最高のベストセラーともいえる日本ファルコムの名作ARPG『ザナドゥ』の移植版。
提供：アンバランス／10名様

3 Win95/98『ででんパ』ソフト



テレビ業界を舞台に番組制作・放送の過程をテーマにしたすごろくタイプのボードゲーム。最高視聴率を狙え！
提供：メディア・リンク・システム／3名様

4 Win95/98『シグマ・ゲーム・センセーション・シリーズ Vol.3』ソフト



「東海道五十三次すごろく」「こいこい」「陣取りゲーム」。三つのゲームを収録したお得なソフト。
提供：シグマ／5名様

5 Win95/98『シグマ・ゲーム・センセーション・シリーズ Vol.4』ソフト



「カジノダービー」「COOL 104」「ビデオポーカー」。三つのゲームが気軽に遊べるゲームCD。
提供：シグマ／5名様

6 ハイブリッド版『エリーのアトリエ ビジュアルバイブル』ソフト



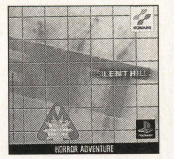
PS版が好評発売中の『エリーのアトリエ』から数々のデータを収録。オリジナルのキャラクター音声も！
提供：ウインズ／3名様

7 ハイブリッド版「きれいにするんだもん 名探偵コナン CD-ROMドライブ専用レンズクリーナー」



GWには劇場版3作目が公開予定の人気作品の主人公江戸川コナンがガイドをつとめるレンズクリーナー。
提供：ビング／3名様

8 プレイステーション用『SILENT HILL』ソフト



3月4日に発売されたばかりのホラーアドベンチャーゲーム。3Dポリゴンを駆使したグラフィックは一見の価値あり。
提供：コナミ／5名様

9『パワーストーン』テレホンカード



アーケード版につづき登場のドリームキャスト版『パワーストーン』の発売を記念した特製テレホンカード。
提供：カプコン／5名様

10『ぷよぷよ～ん』QUOカード



ドリームキャスト版『ぷよぷよ～ん』の発売を記念し作成された，特製QUOカード。
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

11『卒業M クイズコレクション』ポスター



昨年12月に発売された「卒業M」を題材にしたクイズ・ゲームの販促用ポスター。
提供：セメル／12名様

12『バーチャストライカー2 バージョン'99』オリジナルフィールドコート



今年1月から好評稼働中の『バーチャストライカー2 バージョン'99』のバーチャ広告でもおなじみの「ビームス」の「ユニフォームサーカスビームス」製非売品コート。
提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

'99年2月号創刊200号特大プレゼント当選者

【1】『ザナドゥ』ソフトは千葉県柏市・**秋元秀之さん**他1名
【2】『NOVITA MAIL』ソフトは東京都中央区・**島 憲司さん**他2名
【3】『マリーのアトリエ スクリーンセーバー』ソフトは山口県宇部市・**守永宜弘さん**他2名
【4】『ネオジオポケット』本体は京都府相楽郡・**吉田 毅さん**他2名
【5】「DRAMATIC SNK 1999 カレンダー」は愛知県北設楽郡・**鈴木拓浩さん**他9名
【6】「やるドラ」ブックマーカーは香川県仲多度郡・**大西敦史さん**他19名
【7】『声優グランプリ Digital Photo Album 桑島法子』ソフトは長崎県佐世保市・**植杉一生さん**他2名
【8】『超鋼戦紀キカイオー』シークレットファイルは茨城県古河市・**熊木聖二さん**他4名
【9】『サイバー大戦略～出撃！はるか隊』テレカは新潟県中頸城郡・**角張孝二さん**他14名
【10】『創世紀1602』ソフトは長野県塩尻市・**米久保啓之さん**他2名
【11】『創世紀1602』トレーナーは群馬県群馬郡・**斉藤 順さん**他2名
【12】「セガサターン専用キーボード」は大阪府岸和田市・**前田晋弥さん**他1名
【13】「ドリームキャスト」カレンダーは青森県西津軽郡・**工藤賢志さん**他4名
【14】「ドリームキャスト」グッズセットは宮城県古川市・**加藤一成さん**他2名
【15】「ドリームキャスト」ポケットティッシュと名刺，ボールペンは福島県会津若松市・**大津善郁さん**他19名
【16】『NiGHTS』電卓は大阪市・**吉良 仁さん**他2名
【17】「ソニック」ステッカーは静岡県賀茂郡・**清水健一さん**他199名
【18】『ペンペントライアイスロン』バッジセットは福岡市・**勅使河原友貴さん**他4名
【19】『セガラリー2』テレカは埼玉県川口市・**船津孝浩さん**他4名
【20】『スーパーリアル麻雀P7』ソフトは岐阜市・**山口尚裕さん**他1名
【21】『スーパーリアル麻雀P7』カレンダーは東京都港区・**山川浩二さん**他2名
【22】「ZUNTATA」TAMAYOサイン色紙は愛媛県松山市・**亀田紀男さん**他2名
【23】『戦国美少女絵巻き 空を斬る!!』ソフトは埼玉県比企郡・**伊堂寺北斗さん**他9名
【24】『バトルアスリーテス大運動会』ソフトは岡山県玉野市・**福井洋介さん**他4名
【25】『Warlocks』ソフトは山形県酒田市・**葛西慶久さん**他4名
【26】『えこのKIDS』ソフトは大分県南海部郡・**岩本 祥さん**他4名
【27】「夢色通信」とポストカードは神奈川県相模原市・**鈴木真理子さん**他9名
【28】『アドバンスドV.G.2』設定原画集は広島県福山市・**内海正義さん**他4名
【29】「アニメの未来を知る」は茨城県下館市・**坂谷高寿さん**他4名
【30】「XRGB-2」は兵庫県朝来郡・**木島大介さん**
【31】『エルダーブレイズ98』ソフトは三重県上野市・**河野祐輔さん**他1名
【32】『高校野球道』ソフトは岩手県一関市・**茂庭基秀さん**他1名
【33】『My Dream ～オン・エアーが待てなくて』ソフトは広島市・**建林洋祐さん**他1名
【34】『野球道3EX 98年度末版』ソフトは栃木県那須郡・**室井智行さん**他1名
【35】『ブランディッシュ4』ソフトは和歌山県西牟婁郡・**深見満彦さん**他2名
【36】「VR JOY」は北海道札幌市・**仲野佑希さん**他2名
【37】『機動戦艦ナデシコ』レンズクリーナーは徳島市・**矢野佑也さん**他2名
【38】「ベーマガ オリジナル・マウスパッド」は滋賀県大津市・**竹島宏晃さん**他9名
【39】『ウィザードリィ リルガミンサーガ』グッズセットは石川県加賀市・**岡田要助さん**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。
締め切り：1999年4月7日必着
発表：6月号（5月8日発売）

'99年2月号「創刊200号ベーマガ広告クイズ」の正解と正解者

正解：①林葉直子 ②キングコング ③南野陽子 ④松田聖子 ⑤横山やすし＆木村一八親子 ⑥森尾由美 ⑦藤田敏八＆大森一樹＆鈴木清順 ⑧中山美穂 ⑨武田鉄也 ⑩大江千里 ⑪高橋由美子 ⑫ビートたけし ⑬林真理子 ⑭大竹まこと ⑮タモリ ⑯工藤夕貴 ⑰斉藤由貴 ⑱宮永好道（Dr.パソコン）＆倉沢淳美 ⑲宮沢りえ
正解者：千葉県習志野市・茂木章さん他


パソコンレクチャー2001
Count＃1
「CPUの速さの源は?」
HIROSHI KURI & BASIC MAGAZINE PRESENTS 1999
by くり ひろし
4月某日 五反田公園
ホントにあります
わーははは 春っちゃー 花見ィー!!
1番カゲ, パソコンの キーボード 打ちまーす
2ばーん 恐怖の女王様 おなじく 打ちまーす
わーっはっはっはっ 気が合うのう!!
えーかげんに せんかーい!!
作品中に不適当な表現の あったことをおわびいたします。
ベーマガ読者諸君へ!! 未成年者はお酒飲んじゃダメよ! つぐ美ちゃんとお約束!!
ったくもー 花見酒も抜けるわー
恐怖の大王どころかただのパソローにくせに…なってる
未来につながる パソコンを考えるーとか なんとか言っときながら なんなのよー
そういや前回は 集積度の話をしたが… ま,あれはいかに小さく できるか,というものだ



プロセッサがいくら集積度をあげても，それだけでは性能向上にはならん！
HIGH
rpm
LOW
rpm
車だって，同じエンジンだったら回転数の高いほうがそれだけ速く走れるじゃろう？
わかった，いわゆる「何メガヘルツのCPU」ってやつですね！
なんだっけ，えーと…
周波数！クロックとも言うわよね！
1
0
時間
うむ，周波数1ヘルツ(Hz)は1秒間に一つの周期の波がくることを表す
2Hzなら1秒2コ！この波1コで電気信号(0か1かの波)が一つ流れていくことになる
1Hz
出力
入力
0 加算回路 0
1 1
2Hz
出力
入力
01 加算回路 01
10 11
2Hzに回路が倍
出力
入力
01 加算回路 01
10 11
00 加算回路 10
10 00
すなわち，周波数が倍になれば動作信号が倍になるから2倍の計算が可能なのだ
今はやりの400MHz CPUなら，なんと1秒に4億回!!
よっよんおく～～!?
正しくは４億回計算するのではなく，４億回の動作タイミングがあるということです。たとえば，①メモリを読む②レジスタに格納③計算する，だけでもう３クロック使っていることになります。
まぁソロバンでいやあ１秒に１回玉をはじけるとして，13年分を１秒でやるのさ
うーむドクターは墓の中ですなァ
んま，つぐみくんも「おバァさん」じゃろうがな
ブチィ
ドロ ドロ
ドロ
一触即発!!
ええいっホワットをモメとるばあいですかーっ
地球のウンメーがかかっているのデースっ!!
地球の運命……？
い，いや，地球のウメっておいしーなー，と…



★CPU性能で,何かと話題になるのは動作周波数です。「ついに400MHz時代に!」とか「500MHzが99年の主流になる!」とか,性能向上に「クロックアップをしてみた」などよく聞きますが,それほど効果があるのでしょうか?。

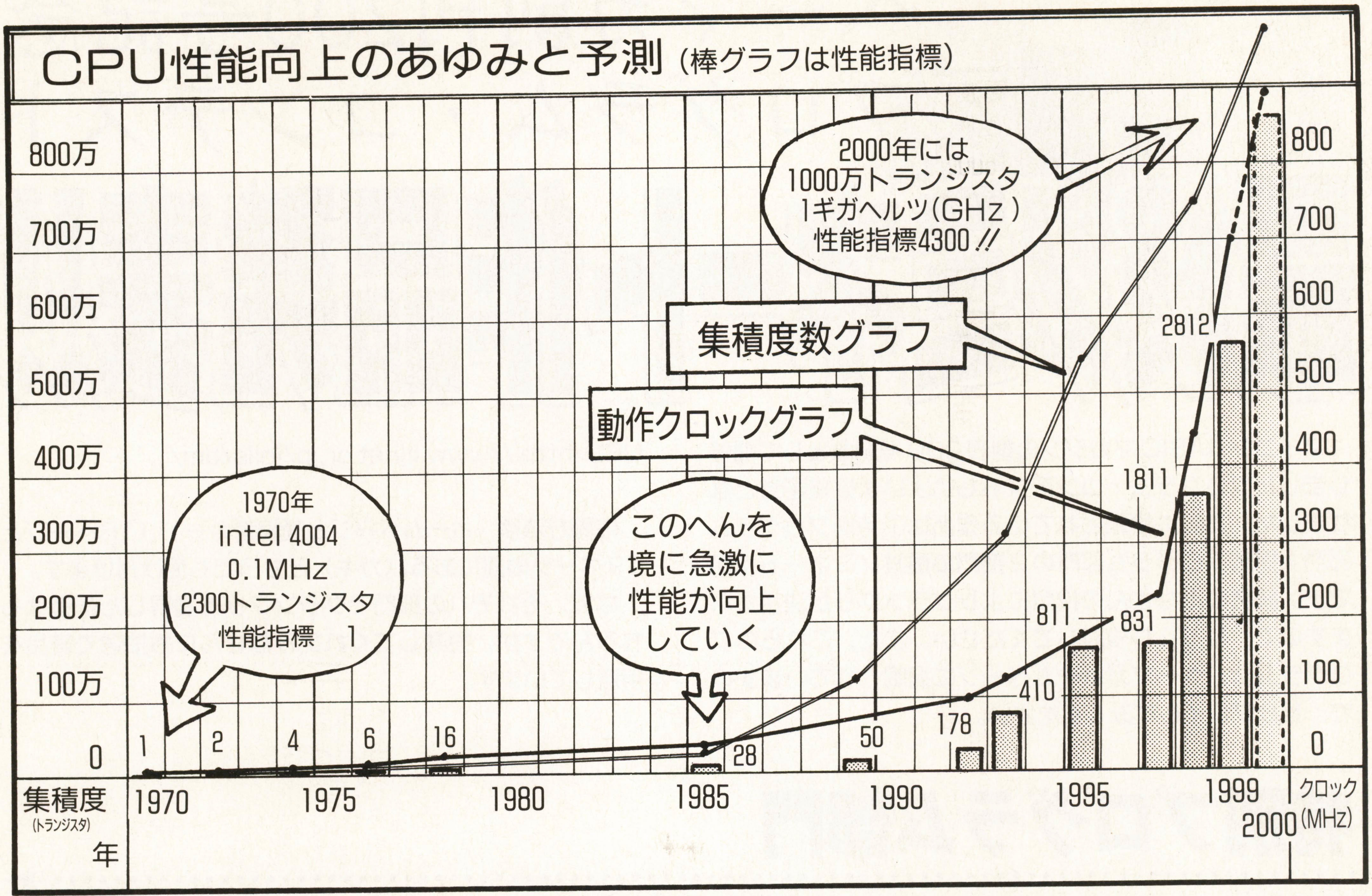
★周波数はそのままCPUの動作の速さです。メトロノームのように,波が一つ来るたびに一つ動作するので,周波数が倍になれば,倍の速度で動作するはずなのです。現実的には周辺機器の速度問題(たとえばメモリの速度は大きく影響します)があるので,それほど速くはなりません。

★CPUの動作周波数は必ずしも固定ではありません。一応動作可能周波数には幅があります。お手軽な改造なのでよく行なわれるのが「クロックアップ」ですが,これはじつはCPUの動作周波数はマザーボードからくる外部供給の周波数とイコールではないから可能なことなのです。たとえば,マザーボード上の外部供給周波数は25MHzとか33MHzとか,ジャンパでいくつかに設定可能です。そのうち,25MHzをCPU内部で3倍にして75MHzで動いているのならば,33MHz供給に変えるだけで100MHzになるワケです。

★ただし,クロックアップには限界もあります。周波数の高さに応じての発熱や,周辺の装置とのタイミングずれなどから,一定以上はうまくいきません。

★周波数で身近なのは,家庭用の電源です。たとえば,東日本の50Hzでは,1秒間に電流のプラスとマイナスが50回入れ替わります(だから交流というのはご存知のとおり)。切り替わりのたびに,電球はついたり消えたりを繰り返しているのですが,あまりに速いために点滅は感じられません。蛍光燈の場合に,手などをすばやく動かすといくつも増えたように残像が見えるのは,このためです。

★未来ク○ズ・CPU!2000年1GHz登場に1000BM…ってところで,また来月!


CPU性能向上のあゆみと予測（棒グラフは性能指標）
800万
700万
600万
500万
400万
300万
200万
100万
0
800
700
600
500
400
300
200
100
0
2000年には
1000万トランジスタ
1ギガヘルツ（GHz）
性能指標4300 !!
集積度数グラフ
動作クロックグラフ
1970年
intel 4004
0.1MHz
2300トランジスタ
性能指標　1
このへんを
境に急激に
性能が向上
していく
1
2
4
6
16
28
50
178
410
811
831
1811
2812
集積度
（トランジスタ）
年
1970
1975
1980
1985
1990
1995
1999
2000
クロック
（MHz）


ほえ？
未来？
なっ，なんでも
ないわよォオ
未来じゃ…
お金なんて
いくらあって
も……
超最新型だって，
さいしょ10万円オーバーが
２年もたてば旧式に
なりさがりィ！
ホホホッ
そーよ，お金
なんてカンケー
ナッシングよ!!
い，いったい
ナニモノなんだ
…!?
TO BE CONTINUED.
れーっ
ちがうーっ
つぐ美ちゃんハタチ
女王サマもハタチ
よ〜
ん…
“ママ”あ…
え!?
何ィ〜〜
!?!?
んーー
ツブれておる
のぉーー
ったく
そうぞうしい
女王サマよねー
どこかで見たよう
な気もするけで…



ベーマガ創刊200号記念 プログラム・コンテスト

最終ノミネート作品発表!!

マイコンBASICマガジンの創刊200号記念として開催しましたプログラム・コンテストもいよいよ最終審査となりました。ここに掲載されている作品は①特別プログラム部門②掲載プログラム部門の２部門の最終ノミネート作品です。読者のみなさんの投票によりグランプリが決定されますので，じっくり検討してください。また，これらのプログラムは，ベーマガホームページに掲載されていますので，ぜひプレイしてみてください。

URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

応募方法は，ホームページと愛読者カード（18ページと19ページの間にあるハガキ）どちらでも受け付けます。

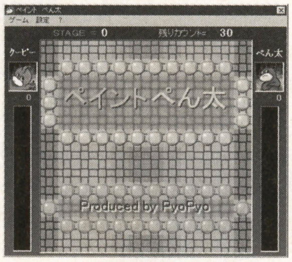
なお，それぞれの部門でグランプリを獲得した作者はもちろんですが，投票してくれたみなさんにも抽選で賞品を用意しています。

特別プログラム部門

ゲーム

ペイント ペン太

Windows95／98（VisualBasic5.0用）
PyoPyo（？歳）



内容的には，'98年12月号の，本誌特選投稿プログラム・コーナーに掲載されたPC-9800版とほぼ同じものです。

自分のキャラを操作し，相手より多く床を自分のペイント色で塗るゲームです。相手がペンキを塗ったばかりのところを通ると，一定時間相手の色のペンキを塗ってしまうことなどを利用して，うまく考えて塗ってください。

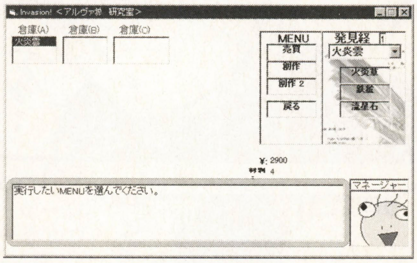
編集部：PC-9800版からそうだったけれど，画面がとてもキレイ。音も効果的に使われているのがよい。

1

ゲーム

Invasion！

Windows95／98（VisualBasic5.0）
高橋裕太（16歳）



ミニゲームなどのついた，アドベンチャー・ゲームです。アイテムを合成していくのがメインです。

'98年2月にはじめてWindows95パソコンを買って，3か月後くらいから，1人で作り始めました。小学生の頃N88-BASICでIF文などの使いかたはわかっていましたので，VisualBasic付属のガイドブックのみを参考に作り上げました。

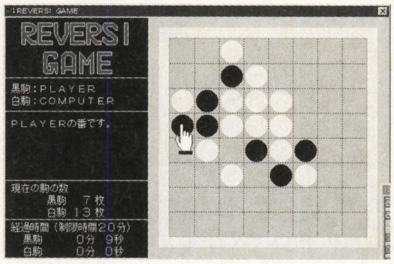
編集部：VB初心者にしては，すばらしい。手軽に遊べるのがよい。

2

ゲーム

通信対戦型 REVERSI GAME

Windows95／98（VisualBasic5.0）
PANDA（20）



ネットワーク対戦可能なリバーシ・ゲームです。このゲームは，QuickBASIC4.5で作ったのを移植したものです。

意地悪なコンピュータの思考ルーチンを考えるのに，相当な時間を費やしています（その割には，弱すぎる？）。

移植に際しては，「MS-DOSと同じ感覚で遊べる」ことを目標に作りました。

編集部：ゲーム自体はシンプルなゲームだけれど，ネットワーク対戦が可能なのが大きなウリ。

3

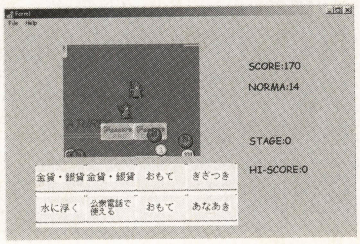
4

ゲーム

FEATURES for Windows95

Windows95／98（Delphi2.0）

吉田　稔（24歳）



2人の魔法使いを動かし，敵キャラからうまく逃げつつ，カードを使って敵を倒すゲームです。敵を倒すには，画面上に落ちている「FEATUREカード」を拾い，現在持っているFEATUREカードを1枚使います。

カードには，敵の特徴などが書かれていて，カードを使ったとき，その内容にかかわる敵を倒すことができます。

編集部：1人で2人のキャラクターを動かすのがむずかしく，もどかしいがそこがおもしろさの秘密かも。

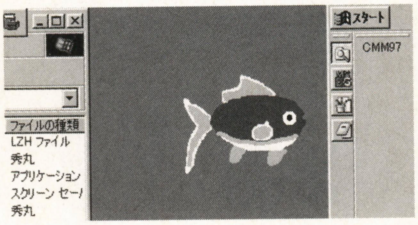
5

スクリーン・セーバー

FishSaver.scr

Windows95（Visual C＋＋4.1）

保住　英樹（25歳）



魚が画面内を泳ぎまわる，スクリーン・セーバーです。いくつかある設定項目も，見ればすぐにわかる内容でしょう。

編集部：魚が画面内を動き回るけれど，画面内の情報は残ったままなので，スクリーン・セーバーとしては実際にはあまり役に立たないかも（笑）。

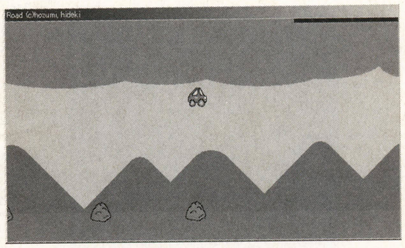
6

ゲーム

Road

Windows95（Visual C＋＋4.1）

保住　英樹（25歳）



サイドビューのアクション・ゲームです。車をカーソル・キーの左右で左右に向きを変え，上下で加速・減速をさせて操ります。穴や岩に当たらないよううまく避けて，コインを集めてゴールへと向かいます。

途中天候が変わったりもしますが，雪が降ると左右の方向転換に時間がかかったりするので注意。

編集部：おもわずはまってしまいました。

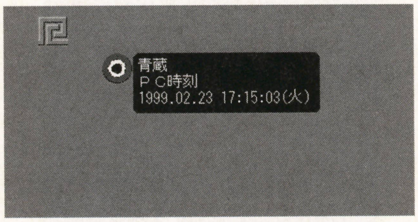
7

アクセサリー

Creature

Windows95（Visual C＋＋5.0）

保住　英樹（25歳）



常にカーソルについてくる生き物（？）Creatureと戯れるソフトです。Creatureは，スクリーン・セーバーやメモ，チャットなど，さまざまな機能を持っています。

編集部：ゲームの投稿が多いなか，エンターテインメント性があり，なかなかのもの。

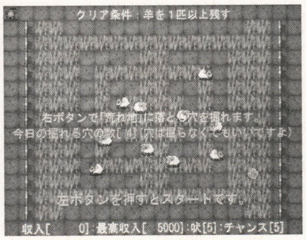
8

ゲーム

Sheep Upkeep in Keeps

Windows95（Visual C＋＋5.0）

秋田　高士（26歳）



2週間の間，うまく羊を管理するゲームです。あなたはアルバイトとして，2週間の羊管理を頼まれました。羊が牧場の外にでたり，うさぎが牧草を食べたりしないように，うまく管理をしてください。

エンディングを目指すのではなく，ゲームの内容を楽しめるもので，手軽に何回でも遊べるゲームをめざして作りました。

編集部：画面もキレイなうえ，手軽に遊べそうなところがいい。

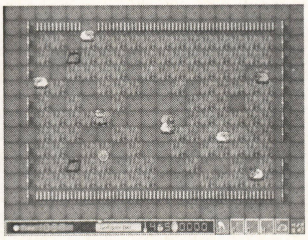
9

ゲーム

Sheep Upkeep in Keeps－vs 音成牧場－

Windows95（Visual C＋＋5.0）

秋田　高士（26歳）



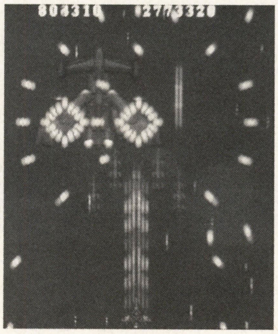
1週間の間，羊管理のアルバイトをするゲームです。隣の牧場から黒羊が来るので，黒羊に牧草を食べられないようにしながら，うまく自分の牧場の羊を管理します。

編集部：8番とアイデア的には同じだが，全く別のゲームになっている。

ゲーム 10

ウンコを倒せ！

Windows95（Visual C＋＋4.0J）
鈴木　大輔（18歳）



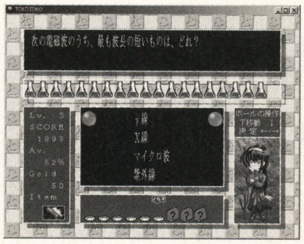
ショット＋ボムウェポンの，一般的なシューティング・ゲームです。敵の落とすアイテムを取ればパワーアップします。

編集部：タイトルや敵の姿は？？ですが，とてもよくできたシューティング・ゲームです。雨霰の敵弾をうまく避けつつ，敵を倒すという，シューティングの楽しみが存分に味わえます。

ゲーム 11

クイズ解こ解こ

Windows95（F-BASIC95）
東風ソフト（25歳）



クイズゲームです。自分たちの作りたいものを作りました。

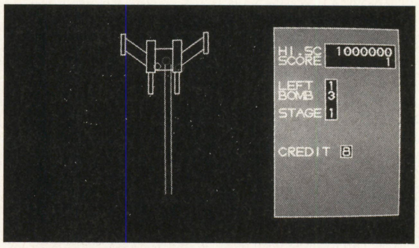
クイズゲームとして，出題される問題データがお粗末なものが多い中，問題の内容にこだわって作成したクイズゲームです。

編集部：問題にこだわって制作されたそうですが，問題だけでなく，ソフト自体のできもふくめて，とても丁寧に仕上げられているという印象です。

ゲーム 12

WING FACTORY 2

PC-9800シリーズ
（N88-日本語BASIC（86）DOS／DISK-BASIC）
岩崎　康隆（17歳）



縦スクロールのシューティング・ゲームです。設定によっては，CPUが386でも快適に遊べるというのが最大のウリです。

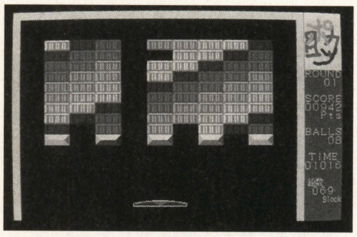
レーザーとボムで敵を倒しつつ進んでいき，各ステージのラストにいるボスを倒します。特定の敵を倒すことで，アイテムが出現し，これをとることでパワーアップします。

編集部：ワイヤーフレームで表現されたボスは圧巻。凝ったパターンといい，ボスは必見。

ゲーム 13

ぽん助

PC-9800シリーズ
（N88-日本語BASIC（86）DISK-BASIC）
伊東　哉和（21歳）



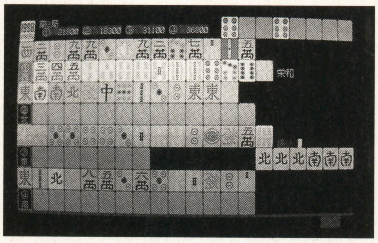
ブロックくずしです。ブロックの種類もめちゃくちゃ豊富。ボールの量もすごいぞ。しかもこれには重力が働き，ボールをいっぺんに連続で受けるのも楽しい。ボールの動きも滑らか，効果音もいいかな。ラウンドも一応いっぱい用意した。なかなかむずかしいと思う。

編集部：重力が作用するため，ボールを上のほうに飛ばすのに，勢いやためが必要という，ユニークなブロックくずし。

ゲーム 14

二人用四人麻雀

PC-9800シリーズ
（N88-日本語BASIC（86）DOS-BASIC）
雨蛙（25歳）



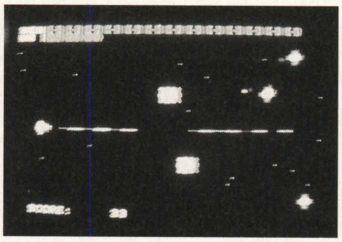
本格的四人麻雀です。コンピュータがインチキ一切なしで，人間と対等に戦います。また，ケーブル接続することで，2人同時に四人麻雀を楽しむことができます。制作時には，最終的にコンピュータ同士の自己対戦で，負けたプレイヤーの敗因を調べて，欠点を消していきました。また，メモリ不足がよく起きたため，比較的独立したルーチンをマシン語に置き換えることで，メモリの余裕を作っていきました。

編集部：大作です。

ゲーム 15

BLUE THUNDER

PC-9800シリーズ
（N88-日本語BASIC（86）DOS-BASIC）
土井　宏真（17歳）



横シューティング・ゲームです。自機は1機のみですが耐久力があります。5ステージまであります。

最初に，自機のタイプを選択することができます。選んだ自機によってショットの種類が異なります。

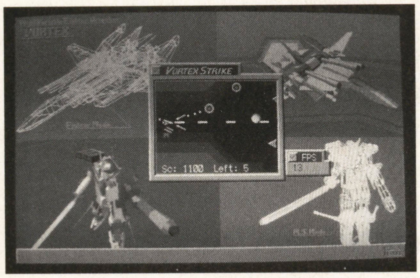
編集部：ショットを撃つと，自機がちょっと後退するというところが，細かいけれどもユニークさを感じる。

ゲーム

16

VORTEX STRIKE

PC-9800シリーズ（QuickBasic4.5）
真水健介（17）



横スクロール・シューティング・ゲームで，ステージは全部で三つあります。

メインウエポンはレーザーとミサイルの2種類あり，また戦闘機と機動歩兵をキー一つでいつでも変形できます。

スクロールを2ドット単位で行なっていたり，フルビットマップの背景だったりと，BASICの限界に迫る内容を実現しています。

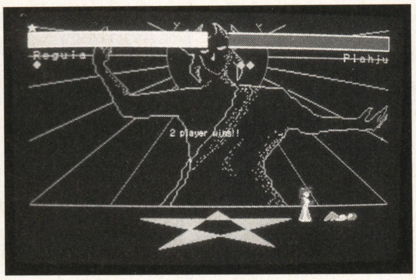
編集部：たしかにBASICの限界かも。

ゲーム

17

リギア２

PC-9800シリーズ（QuickBASIC4.5）
杉井　光（？歳）



本誌'97年2月号の拙作「リギア3」の完全バージョンとも呼べるもので，2人対戦型格闘ゲームです。多くのキャラクターや，特殊技，超必殺技，キャンセル技など，多くの内容を詰め込んでいます。初代ストⅡの頃から対戦格闘にはまっていた僕の思いをまとめたもので，ゲーム・バランスの調整に膨大な時間を費やしました。

編集部：ゲーム・バランスはグッド。

ゲーム

18

ご近所迷惑

PC-9800シリーズ（C言語）
日本イカレポンチズム（28歳）



4人対戦のカードゲームバトルです。自分でひいたカードを使って相手を攻撃し，最後まで生き残ることが目的のゲームです。

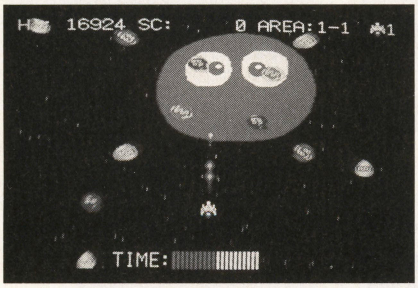
FM音源（PC-9801-26K）対応で，マウスでのプレイをお奨めします。

編集部：画面，サウンド，操作性など，非常にソツなくまとまっていて，完成度の高い作品だ。

ゲーム

ぎゃらぷよ ver2.0

X680x0
（X-BASIC，C-Compiler PRO 68k）
井上　剛（26歳）



対ボス戦のシューティングです。どこかで見たことのあるキャラが，どこかで見たことのある弾をばらまくさまは圧巻です。

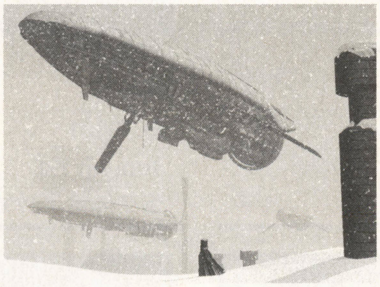
編集部：多くの弾がばらまかれる様と，スムーズな動きがウリのシンプルなシューティング・ゲームです。

19

グラフィック

白鯨

グラフィック（RayDreamStudio 5J，ウルトラキッド Ver1.0）
中内田　信一（25歳）



※作者コメントなし

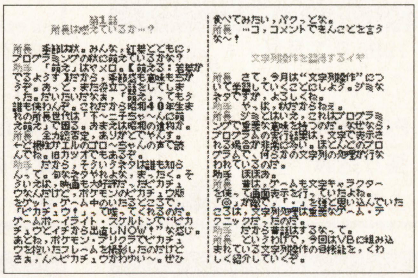
編集部：グラフィックの投稿が思ったより少なかったのは残念。コメントも書いてもらいたかったですね。

20

フォント

加藤義啓８×８フォント

（愛称：パラノイアフォント）
グラフィック（TTEdit）
加藤義啓（24歳）



8×8ドットの限界に挑むべく作られた，拡張漢字などを含む全漢字コード，各種記号のフォントです。低解像度でパソコンを使用する方や，漢字を使用しつつ大量のデータを画面表示したいゲーム開発業界に最適です。

ベーマガ・ユーザーを意識して作ったため，「鍾瀛」や「藪良」などのライター名は，優先してサポートしてあります。

21

音楽

22 少年の見た湖（オリジナル曲MIDIデータ）

音楽（SPICE）
波矢川星夢（23歳）

「大きな期待を胸に秘め，少年は出かけた。龍神が住むというその湖に。」というバックストーリーを元に，ふと思い付いたフレーズをアレンジしてみました。アジア系な壮大感を出そうとして，メロディにペンタトニックなどという慣れないものを使用しています。

また，Cm-3-7-1のコード進行がお気に入りです。

SC-88Proの持つ性能をすべて使っていますので，完全に音源に依存したデータとなってしまいました。EFXも使用しています。

23 黄昏の平原

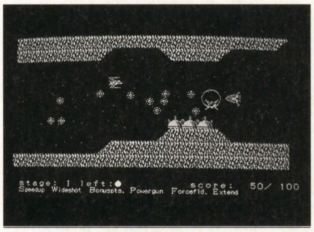
音楽（音楽ツクール for Windows）
佐藤　良秋（18歳）

この曲は，名前のとおり「陽が傾いて薄暗くなり始めた頃の平原の景色」をイメージして作った曲です。MIDIデータ完成後に「どんな名前がいいかなー？」と2日間考えた結果，「黄昏の平原」という名前に決めました（変な題名かもしれないけれど）。この風景を想像しながら聞くとなかなかいいと思います。

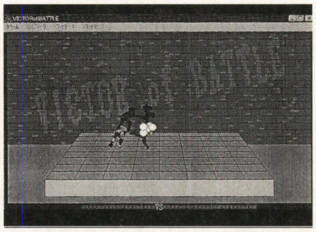
この曲は，昨年7月に「川菜翠の愛だぜ！BABY！」というラジオ番組の中の「悩みがなくなる人生相談」で放送されました。ぜひWindows95＋86音源で聴いてください。

掲載プログラム部門

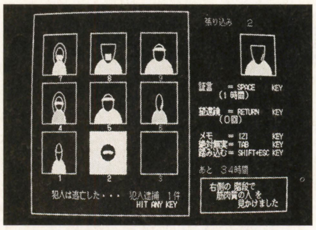
掲載号／
エントリーNo.／
対応機種，言語／
タイトル／
作者（年齢）



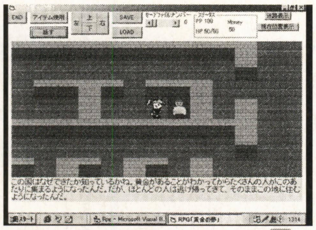
1
1998年5月号
⑤-11
PC-9801
劫雨
杉井 光（20歳）



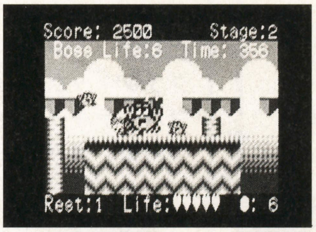
2
1998年6月号
⑥-2
VisualBasic4.0
移植版 VICTOR of BATTLE
参納大樹（18歳）



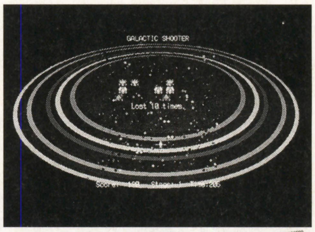
3
1998年7月号
⑦-11
PC-9801
張り込み
まるでばらん（37歳）



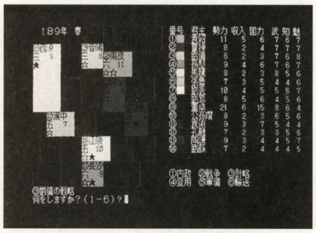
4
1998年8月号
⑧-1
VisualBasic4.0
黄金の夢
れっつ（15歳）



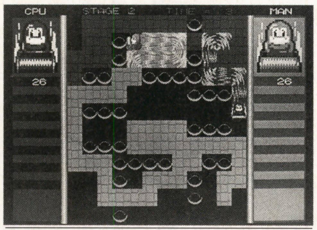
5
1998年9月号
⑨-8
PC-9801
Jumper KID
佐藤洋司（17歳）



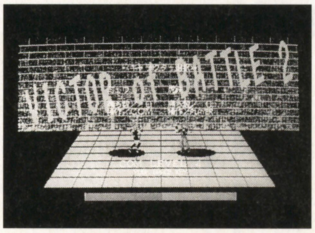
6
1998年10月号
⑩-9
PC-9801
Galactic Shooter
佐藤洋司（17歳）



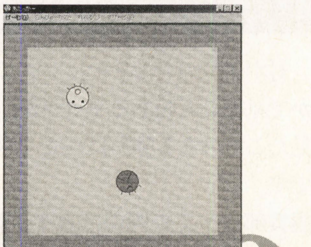
7
1998年11月号
⑪-8
PC-9801
三國志Ⅲ
吉村直繁（20歳）



8
1998年12月号
⑫-8
PC-9801
ペイント ペン太
久保善謙（28歳）



9
1999年1月号
①-9
PC-9801
VICTOR of BATTLE 2
ichiro（20歳）



10
1999年2月号　②-1
VisualBasic4.0
あたっかー
参納大樹（19歳）

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide

バイヤーズ　ガイド

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
IBM								
ThinkPad235(2607-20J)	169,800円	有	有	有	有	1	MMX266/32MB/4GB/9.2"TFT(800)USB	OTTO
ThinkPad235(2607-10J)	152,800円	有	有	有	有	1	MMX233/32MB/3.2GB/9.2"TFT(800)USB	OTTO
AptivaB97	129,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/4.2GB/16×CD/17”	マイコンショップ川口
ThinkPad560E(2640-40J)	119,800円	無	無	無	無	3	MMX166/16MB/2GB/12.1” TFT(800)/SBpro	OTTO
AptivaE17	108,000円	有	有	有	有	3	K6-166/32MB/2.1GB/15” モニタ/56Kbps	ワンダーボックス
ThinkPad560(2640-20J)	99,800円	有	無	無	有	3	P133/8MB/2.1GB/12.1” TFT/SB	OTTO
AptivaB86	84,800円	無	無	無	無	3	MP166/32MB/3.2GB/16×CD/33.6K/15”	マイコンショップ川口
AptivaH65	79,000円	無	無	無	無	3	P166/16MB/2GB/6×CD/28.8K/17”	マイコンショップ川口
3474-JDC(3477-J01)	77,800円	無	無	無	無	3	日本語オンライン端末	OTTO
PC750(6885-J0M)	32,800円	無	無	無	無	3	P90/8MB/720MB/2×CD	OTTO
PS/55 5580-W2C	30,000円	無	無	無	無	3	DX2-66/4MB/400MB	OTTO
ThinkPad340CSE(2610-KJF)	27,800円	無	無	無	無	3	SLC2-50/4MB/200MB/9.4” DSTN	OTTO
PC720(6896-J4H)	24,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/8MB/728MB/PCMCIA×2	OTTO
ThinkPad330CS	23,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/8MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
9576-DUA	20,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/8MB/210MB	OTTO
9577-BNG	20,000円	無	無	無	無	3	486DX2-66/16MB/540MB	OTTO
ThinkPad330CS(5523-JBB)	19,800円	無	無	無	無	3	486SLC2-50/4MB/170MB/9.5” DSTN	OTTO
PS/55 5551-N0A	19,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/4MB/100MB/2.88	OTTO
PS/V MASTER 2411RPW	19,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/8MB/720MB/WIN3.1	OTTO
Aptiva2144-26J	14,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/8MB/540MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad320(5523-Y08)	14,800円	無	無	無	無	3	486SLC-25/2MB/80MB/9.5” STNモノクロ	OTTO
PS/V MASTER 2411RWE	9,980円	無	無	無	無	3	DX4-100/8MB/720MB/WIN3.1	OTTO
PS/55 5530	9,800円	無	無	無	有	3	8MB/380MB/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
Apple								
PowerMacintosh7500/100(M3102J/A)	79,800円	無	無	無	無	3	PC601-100/16MB/1GB/4×CD	OTTO
Powerbook5300CS/100	63,800円	無	無	無	有	3	PowerPC603-100/48MB/700MB	ユニオンコンピューターネットワーク
Performa6410	62,800円	有	無	無	有	3	PowerPC603-180/48MB/1.3GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PowerMacintosh8100/100	54,800円	有	無	無	有	3	601-80/16MB/500MB/2×CD	OTTO
Performa5220	48,800円	有	無	無	有	3	PowerPC603-75/16MB/800MB/CDD/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh LC520	14,800円	無	無	無	有	3	68030/4MB/160MB/CDD/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh II Vi	8,800円	無	無	無	有	3	68030/8MB/160MB	ユニオンコンピューターネットワーク
NEC								
PC-LW23/43D	189,000円	有	無	有	無	3	MP233/64MB/3.2GB/20×CD/56K	マイコンショップ川口
PC-9821Nr166/X30F	182,800円	無	無	無	無	3	MMX166/32MB/3GB/11×CD/13.3”	OTTO
PC-VC30H/5XC2	179,000円	有	無	有	有	3	C300A/64MB/4.3GB/24×CD/56K	マイコンショップ川口
PC-LV20C/WSCAF1	169,000円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/2.1GB/14×CD/56K/12.1” TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Na15/X14	158,000円	有	無	有	有	3	P150/16MB/1.4GB/8×CD/12.1” TFT	マイコンショップ川口
PC-MA33D/MTBAA41	154,000円	有	無	有	有	3	PII333/32MB/4.3GB/24×CD/17”	マイコンショップ川口
PC-VS30/47D	154,000円	有	無	有	有	3	PII300/64MB/4.3GB/24×CD/56K/17”	マイコンショップ川口
PC-VS30/37D	149,000円	無	無	無	無	3	PII300/64MB/4.3GB/24×CD/56K/17” /95CD-ROMなし	マイコンショップ川口
PC-9821V200/S5D2	148,000円	無	無	有	無	3	MP200/32MB/2GB/20×CD/モデム/FDD×1/15” CRT	イオシス
PC-9821Nr15/S14F	148,000円	無	無	無	無	3	P150/16MB/1.4GB/10×CD/モデム/12.1”	マイコンショップ川口
PC-VS26D/S7DA1	144,000円	有	無	有	無	3	PII266/32MB/3.2GB/24×CD/56K/17”	マイコンショップ川口
PC-9821Nr15/S10	139,000円	無	無	無	無	3	P150/16MB/1GB/3×CD/33.6K/12.1”	マイコンショップ川口
PC-VS23D/S7CA2	139,000円	有	無	有	有	3	PII233/32MB/3.2GB/20×CD/56K/17”	マイコンショップ川口
PC-9821Xv20/W30改	138,000円	無	無	有	無	3	MP233/32MB/3GB/8×CD	イオシス
PC-9821V166/S7C	135,000円	無	無	有	無	3	MP166/32MB/2GB/8×CD/33.6K	イオシス
PC-9821C200/CS1	98,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/3GB/13×CD/33.6K/17”	マイコンショップ川口
PC-9821Nr13/D10B	96,000円	無	無	無	無	3	P133/32MB/1GB/8×CD/Win95	マイコンショップ川口
PC-VP13C/WDA1	89,800円	有	無	無	有	3	MMX133/32MB/1.6GB/12.1” DSTN(800)	OTTO
PC-MA20C/AZAAA31	89,000円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/3.2GB/20×CD/100BASE	マイコンショップ川口
PC-VS23D/S5CA2	89,000円	無	無	無	無	3	PII233/32MB/3.2GB/20×CD/56K/Win95	マイコンショップ川口
PC-9821V13/S5C3	86,000円	有	無	有	有	3	P133/32MB/1.2GB/8×CD/33.6K/15”	マイコンショップ川口
PC-98MateNX MA16C-SZAAA21	79,800円	無	無	無	無	3	MP166/RAM32MB/HDD2.1GB/20×CD/VRAM 2MB	イオシス
PC-9821Nr13/D14	79,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.4GB/12.1” DSTN(800)	OTTO
PC-9821V13/S5C2	79,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.2GB/6×CD/28.8K/15”	マイコンショップ川口
PC-MB12C/UDC1	74,800円	有	無	有	有	3	MMX120/32MB/1.6GB/6”	OTTO
PC-9821Xt13/C12	74,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1.2GB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821V12/S5RB	69,800円	無	無	無	有	3	P-120/14MB/820MB/CDD+15CRT	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa13/W12	69,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.2GB/6×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Xa13/K12	69,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.2GB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-98NX MB12C/UD-D1	66,800円	有	無	無	有	3	MMX-120/32MB/1GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Np540W	59,800円	無	無	無	無	3	486DX4-75/22MB/540MB/TFTカラー/音源	イオシス
PC-9821N67/5	56,800円	無	無	無	無	3	P75/8MB/540MB/10.4” TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Lt/350A	55,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50/8MB/340MB/TFTカラー/B5	イオシス
PC-9821Nf/540W	51,800円	無	無	無	有	3	P-75/24MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/5	48,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50/8MB/540MB/10.1” TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa7/C4	48,000円	無	無	無	無	3	P75/8MB/420MB/4×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Ne3/3	46,800円	無	無	無	無	3	486DX-50/8MB/340MB/10.1” TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Nd2/3	44,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50/9.6MB/340MB/DSTNカラー	イオシス
PC-9821Ne2/340W	44,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6MB/340MB/9.5” TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ne/340W	42,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6MB/340MB/9.5” TFT	マイコンショップ川口
NPC-9821Ne/120W	42,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6MB/120MB/9.5” TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ne2	40,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/17MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne2	40,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/640MB/9.5” TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa/C9W	39,800円	無	無	無	無	3	P90/5.6MB/540MB/FDD×1/2×CD	イオシス
PC-9821As3/C8W	39,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/7.6MB/340MB/FDD×2	イオシス
PC-9821Ne	39,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/2.6MB/9.5” TFT	マイコンショップ川口
NPC-9801NX/C340	37,800円	無	無	無	無	3	486SL-20/1.6MB/340MB/TFTカラー	イオシス
PC-9821Xa7/C4	37,800円	無	無	無	有	3	P-75/40MB/420MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	35,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/3.6MB/TFTカラー	イオシス
PC-9801NA120/C	34,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/3.6MB/120MB/TFTカラー	イオシス

PC-9821Ne3/3	34,800円	有	無	無	有	3	DX2-50/8MB/350MB/Ir/10.1” TFT	OTTO
PC-9821An/U8W	34,800円	無	無	無	無	3	P-90/7.6MB/340MB/3.5” X1/PCM,FM	OTTO
PC-9821ND	34,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB/4.5” STN	マイコンショップ川口
PC-9801NX/C	33,800円	無	無	無	有	3	486SX-20/8MB/340MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Af/U9W	33,000円	無	無	無	無	3	P60/15MBにUP済/HDDなし	マイコンショップ川口
PC-9821Cx2	31,800円	無	無	無	有	3	P-75/16MB/420MB/CRTなし	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Cb2/B	31,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/16MB/400MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NX/C	31,800円	無	無	無	有	3	486SX-20/12MB/260MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NS/A	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB	イオシス
PC-9821Xe10/4-P	29,800円	無	無	無	無	3	P ODP-83/5.6MB/400MB/FDD×2	イオシス
PC-9821Cx2	29,800円	無	無	無	有	3	P-75/8MB/420MB/CRTなし	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BA2/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486DX-66/3.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801NX/C	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/8.9” TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Nd/340W	29,800円	無	無	無	無	3	SX-33/5.6MB/340MB/9.5” DSTN	OTTO
PC-9821Xs/U7W	29,000円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6MB/210MB	マイコンショップ川口
PC-9821CS2	28,800円	無	無	無	有	3	486-33/21MB/320MB/CDD+CRT付	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xp/U8W	27,800円	無	無	無	無	3	486DX4-100/5.6MB/270MB/PCM	イオシス
PC-9821Ne	27,800円	無	無	無	無	3	SX-33/3.6MB/FD/9.5” TFT	OTTO
PC-9821Ap2/C9W	26,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/20MB/500MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821NM	26,000円	無	無	無	無	3	486DX-50/640MB/9.5” 白黒	マイコンショップ川口
PC-9821Ap/U2	25,800円	無	無	無	無	3	486DX-66/3.6MB	マイコンショップ川口
PC-9821Cb/2	23,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/6MB/200MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ap2/C9W	23,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/8MB/500MB/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ae/U2	22,000円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6MB/3.5” X2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/U8W	22,000円	無	無	無	無	3	486DX-66/5.6MB/340MB	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/U8W	19,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6MB/340MB/FDD×1/86	イオシス
PC-9821Xn/U8W	19,800円	無	無	無	有	3	P-90/8MB/270MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NS/R	19,800円	無	無	無	有	3	10MB/200MB/モノクロ	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NS/A	19,800円	無	無	無	有	3	9MB/130MB/モノクロ	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
NPC-9801NS/T	19,800円	無	無	無	有	3	2MB/40MB/モノクロ+モデム	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821BS/U7W	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6MB/170MB	マイコンショップ川口
PC-9801NS/A120	19,800円	有	無	無	無	3	SX-33/3.6MB/120MB/3.5” X1/8.9” 8階調	OTTO
PC-9821Ap/U2	19,800円	無	無	無	無	3	DX2-66/3.6MB/3.5” X2/PCM,FM	OTTO
PC-9821Ap2/U2	19,800円	無	無	無	無	3	DX2-66/3.6MB/FD3.5” X2/PCM,FM	OTTO
PC-9821As2/U7W	19,800円	無	無	無	無	3	SX-33/5.6MB/170MB/FM.PCM	OTTO
PC-9821Ap2/U8W	18,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/20MB/330MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ap2/U2	18,500円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6MB/270MB/FDD×2/86	イオシス
PC-9821As/U2	17,800円	無	無	無	無	3	486DX-33/3.6MB/240MB/FDD×2	イオシス
PC-9801NS/A	17,800円	無	無	無	有	3	4MB/120MB/モノクロ	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NS/A	17,800円	無	無	無	有	3	2MB/120MB/モノクロ	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NS/A	17,800円	無	無	無	無	3	SX-33/3.6MB/FD/8.9” 8階調/TypeII X1/拡張B	OTTO
PC-9821Bp/U8W	17,800円	無	無	無	無	3	DX2-66/5.6MB/340MB/3.5” FD	OTTO
PC-9801NS/T	16,800円	無	無	無	有	3	2MB/0MB/モノクロ+モデム	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821As2/U2	15,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/3.6MB/FDD×2/86	イオシス
PC-9801BX/U2	15,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/FDD×2	イオシス
PC-386AR-80	14,800円	無	無	無	無	3	386SX-25/1.6MB/80MB/FDD×2	イオシス
PC-9801ES5	14,800円	無	無	無	無	3	386SX-20/1.6MB/40MB/FDD×2	イオシス
PC-9821As2/U7	14,800円	無	無	無	有	3	486-33/10MB/170MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801FA2	13,800円	無	無	無	有	3	1.6MB/0MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821As/U2	13,800円	無	無	無	無	3	DX-33/3.6MB/3.5” X2/PCM,FM	OTTO
PC-9801FA/U2	12,800円	無	無	無	無	3	486SX-16/1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/1.6MB/40MB/FD×2	イオシス
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/FDD×2/FM	イオシス
NPC-9801RA21	12,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/FDD×2	イオシス
PC-9801RX2(21)	12,800円	無	無	無	無	3	286-12/FDD×2	イオシス
PC-9801DX2	12,800円	無	無	無	無	3	286-12/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801VM11	12,800円	無	無	無	無	3	V30-10/FDD×2	イオシス
PC-9801Bs/U7	12,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/10MB/170MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BX2/U7	12,800円	無	無	無	有	3	486SX-25/12MB/120MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801FS/U2	11,800円	無	無	無	無	3	386SX-20/1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801BA/U2	9,980円	無	無	無	無	3	DX2-40/1.6MB/3.5” ×2	OTTO
PC-9801BA/U6	9,980円	無	無	無	無	3	DX2-40/3.6MB/80MB	OTTO
PC-9801BX/U2	9,980円	無	無	無	無	3	SX-20/1.6MB/3.5” ×2/640(16)	OTTO
PC-9801FX/U2	9,800円	無	無	無	無	3	386SX-12/1.6MB/FDD×2/FM	イオシス

PC-9801DS/U2	9,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801DX/U2	9,800円	無	無	無	無	3	286-12/640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801UV11	9,800円	無	無	無	無	3	V30-10/640KB/FDD×2/FM/小型	イオシス
PC-486P	9,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/9.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-98RL2	9,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/387DX-20（FPU）/1.6+8MB（増）	イオシス
PC-9801DS2	9,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801BX/U6	9,800円	無	無	無	有	3	4MB/80MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ae/M7W	9,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/5.6MB/240MB/5” FDD	マイコンショップ川口
PC-9801BX3/U2	8,800円	無	無	無	有	3	486-33/4MB/0MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801UV	7,800円	無	無	無	有	3	640KB/0MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BX/U2	6,800円	無	無	無	有	3	2MB/0MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801VX21	6,000円	無	無	無	無	3	286-10/FDD×2	イオシス
沖電気								
ifNote450C	19,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50/8MB/210MB/9.5” TFT	OTTO
COMPAQ								
DESKPRO EN6400(178932-292)	149,800円	有	有	有	有	1	PII400/64MB/6.4GB/24×CD/100TX/W95	OTTO
DESKPRO6000 6300X	127,800円	有	有	有	有	1	PII300/64MB/UW4.3GB/24×CD	OTTO
DESKPRO4000 6333X	119,800円	有	有	有	有	1	PII333/32MB/3.2GB/24×CD	OTTO
DESKPRO EP6350/6.4/CDS/W	117,800円	有	有	有	有	1	PII350/64MB/6.4GB/24×CD/W95	OTTO
DESKPRO EP6350/6.4/CDS/W US	117,800円	有	有	有	有	1	PII350/64MB/6.4GB/24×CD/W95/英語版	OTTO
DESKPRO EN6300CA(358252-294)	99,800円	有	有	有	有	1	C300/32MB/3.2GB/32×CD/100TX/W95	OTTO
DESKPRO EP6300CA(356052-295)	99,800円	有	有	有	有	1	C300/64MB/6.4GB/32×CD/NT	OTTO
PRESARIO7242	89,800円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1GB/15” モニタ	ワンダーボックス
DESKPRO4000X 5200MMX2400/CD	79,800円	無	無	無	無	3	MP200RAM32MB/HDD2.4GB/16×CD	イオシス
DESKPRO2000 6233x/2100	79,800円	有	有	有	有	1	PII233/32MB/2.1GB/CD/英語版	OTTO
CONTURA 430C/V	29,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/12MB/420MB/10.4” DSTN/W3.1	OTTO
PRESARIO CDS520	21,800円	有	無	無	有	3	486DX2-66/8MB/420MB/CDD/一体型	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
ProSignia 3080	19,800円	無	無	無	無	3	DX2-66	OTTO
DESKPRO XE466	7,980円	無	無	無	無	3	DX2-66/8MB/340MB	OTTO
Prolinea4/66	7,980円	無	無	無	無	3	DX2-66/4MB/120MB	OTTO
SHARP								
Mebius PC-PJ1-M2	188,000円	有	無	有	有	2	MMXP266/64MB/4.3GB/11.3” TFT	ワンダーボックス
X68000 XVI	83,000円	有	無	無	有	3	2MB/0MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
X68000 XVIコンパクト	73,000円	有	無	無	有	3	2MB/0MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
MI-310	58,000円	有	無	有	有	3	32ﾋﾞｯﾄRISC/10MB/33.6K/3.8” TFT	マイコンショップ川口
X1turboZ	28,000円	無	無	無	無	3	本体+キーボードのみ	情報ハウス
X68000 PRO	19,800円	有	無	無	有	3	2MB/0MB	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
SONY								
PCG-505X	169,800円	有		無	有	3	MMX166/32MB/2.1GB/336K/10.4” TFT(SVGA)	OTTO

PCG-505X	129,800円	有	無	有	有	3	MP166/32MB/2.1GB/33.6K/10.4" TFT	マイコンショップ川口
HBF1-XDJ	29,800円	無	無	無	有	3	MSX2＋	ユニオンコンピューターネットワーク

DEC

VenturisFX5133(FR-A73JM-GB)	34,800円	有	無	無	有	3	P133/16MB/810MB/CD/LAN	OTTO
PC-LPx566	23,800円	無	無	無	有	3	P-66/32MB/500MB/VIPER PCI/CDD/SCSI I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク
DECpc XL590	19,800円	有	無	無	無	3	P90/16MB/540MB/2.2×CD/オンボードSCSI	OTTO
DECpcXL560	13,800円	無	無	無	無	3	P60/16MB/540MB	OTTO

DELL

SP5D60LP8HF	22,800円	無	無	無	有	3	P-60/16MB/500MB/CD(SCSI)＋SCSI I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

DynabookSS7000CT（PAP700JA)	179,800円	有	無	有	有	3	モバイルPII266/64MB/4.3GB/56K/12.1" TFT	マイコンショップ川口
satelIite2510CDT(PAS251JD)	174,800円	有	有	有	有	1	MMX266/32MB/4.3GB/24×CD/12.1"	OTTO
satelIite2520CDS(PAS252JB)	169,800円	有	有	有	有	1	K6II300/64MB/4.3GB/24×CD/13"	OTTO
satelIite320CDT/4.0(PA1271C9)	169,800円	有	有	有	有	1	MMX233/32MB/4GB/20×CD/12.1" TFT(800)	OTTO
DynabookSS3000CT（PAP300JA)	164,000円	有	無	有	有	3	MP233/64MB/2.1GB/56K/10.1" TFT/未開封	マイコンショップ川口
LibrettoSS1010CT(PAL101JA)	127,800円	有	有	有	有	1	MMX233/64MB/2.1GB/6.1" TFT(VGA)W98	OTTO
LibrettoモバイルパックIII	119,800円	有	有	有	有	1	MMX133/32MB/2.1GB/6.1" TFT	OTTO
LibrettoSS1000CT	119,000円	有	無	有	有	3	MP166/32MB/2.1GB/6.1" TFT/未使用	マイコンショップ川口
LibrettoSS1000CTA(PAL100JB)	99,800円	有	有	有	有	1	MMX166/32MB/2.1GB/6.1" TFT(VGA)/W95	OTTO
Vision Connect P160X(PV1042JA)	79,800円	有	有	有	有	1	MMX166/32MB/2.0GB/DVD(8×CD)336/W95	OTTO
Libretto70CTA(PA1260CA)	78,800円	有	無	無	無	3	MMX120/16MB/1.6GB/6.1" TFT(640)/W,E	OTTO
Libretto50CTA	56,800円	有	無	無	有	3	P75/16MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
FV4332CW	29,800円	無	無	無	無	3	SX-33/8MB/250MB/9.5" DSTN	OTTO
J-3100PV2	11,800円	無	無	無	有	3	486-100/16MB/700MB	ユニオンコンピューターネットワーク
J-3100PV2	9,800円	無	無	無	有	3	486-100/16MB/350MB	ユニオンコンピューターネットワーク

日本ヒューレット・パッカード

VectraXA5/200(D3993A)	79,800円	無	無	無	無	3	MP200/RAM32MB/HDD2.5GB/8×CD/ミレニアム2MB	イオシス

Panasonic

CF-C33J8C	189,000円	有	無	有	有	3	MP233/159MBにUP済/3.2GB/56K/8.4" TFT	マイコンショップ川口

日立

PC-3010-CT5DE5	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-75/8MB/340MB/10.4" TFTカラー	OTTO
PC-3010-CU54A3	19,800円	無	無	無	無	3	486DX2-40/8MB/340MB/9.5" DSTNカラー	OTTO

富士通

FMV NE7203	184,000円	有	無	有	有	3	MP200/64MB/3.2GB/20×CD/56K/12.1" TFT/未使用	マイコンショップ川口
FMV NU516X1	159,000円	有	無	有	有	3	MP166/32MB/3.2GB/20×CD/56K/12.1" TFT	マイコンショップ川口
FMV6266DX	146,000円	有	無	有	有	3	PII266/32MB/3.2GB/15×CD	マイコンショップ川口
FMVC83053	139,800円	有	無	有	有	3	AMDK6-300/64MB/4.3GB/24×CD/56K/15"	マイコンショップ川口
DESKPOWER-SV237	138,000円	有	有	有	有	3	PII233/32MB/3.2GB/17" モニタ	ワンダーボックス
DESKPOWER-SII/165	115,000円	有	無	有	有	3	P166/32MB/2.1GB/W.E/15" モニタ	ワンダーボックス
FMV5133D5/DPSP7S	79,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1GB/6×CD/17"	マイコンショップ川口
FMV520T4C5	78,000円	無	無	無	無	3	P200/16MB/2.5GB/6×CD/タワー型/モニタなし	マイコンショップ川口
FMV NC313D	74,000円	無	無	無	無	3	MP133/32MB/1.6GB/33.6K/7.2" DSTN	マイコンショップ川口
FMV5DTE51	68,000円	有	無	有	有	3	P120/16MB/1GB/4×CD/15"	マイコンショップ川口
FMV53DE4C5	59,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.7GB/6×CD/モニタなし	マイコンショップ川口
FMV-590C3/DPC	35,800円	無	無	無	有	3	P-90/8MB/610MB/CDD/モデム＋音源/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-TOWNS2	19,800円	無	無	無	無	3	マウス・キーボードのみ付属	情報ハウス
FMV4100C2/14S	19,800円	無	無	無	無	3	486DX-100/8MB/540MB/4×CD/14"	マイコンショップ川口
FMR-50NB1-A(J)	19,800円	無	無	無	無	3	80C286-8/2MB/9.3" STN	OTTO
FMR50NX27A	19,800円	無	無	無	無	3	SX-20/2MB/40MB/MS	OTTO
FMV43NS1E1	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/4MB/340MB/PCMCIA9.4" STN /W3.1	OTTO

三菱電機

Apricot AL(M3435-B3C0)	157,800円	有	有	有	有	1	MMX233/32MB/2.1GB/12.1" TFT(800)W95	OTTO
ApricotMS660N2BI	138,000円	有	有	有	有	3	MMXP200/96MB/4.3GB/W.E/17" モニタ	ワンダーボックス
M3511-C116	15,800円	無	無	無	無	3	"TX486SLC/E-33/12MB/170MB/10Base(2,5,T)/クライアント・サーバ・コンピュータ	OTTO

RICOH

5523-S14	19,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/2MB/40MB/3.5" X1/9.5" 16階調	OTTO

AKIA

T616S2L	144,000円	無	無	無	無	3	P166/64MB/2.5GB/20×CD/12.1" TFT	マイコンショップ川口

モデム

aiwa

PV-BW3360	6,000円	有	無	有	有	3	インターネットモデム/33.6K	情報ハウス

Panasonic

TO-BXF56K	9,800円	有	有	有	有	3	Win95・Mac/56K	ワンダーボックス
FS-CM1	7,000円	有	無	無	無	3	MSX通信カートリッジ	情報ハウス

HDD

アートメディア

AMH-1000S	28,500円	有	有	有	有	2	POWER BOOK/1GB/内蔵用	ワンダーボックス

NEC

HD-350M	11,800円	無	無	無	無	3	350MB/98ノート用	イオシス
内蔵SCSI 100M	8,800円	無	無	無	無	3	FA・FS・FX内蔵用/SCSIボード付	イオシス
内蔵SCSI 40M	4,800円	無	無	無	無	3	FA・FS・FX内蔵用/SCSIボード付	イオシス
内蔵SASI 40M	4,800円	無	無	無	無	3	DA・RA21等内蔵用	イオシス

ELECOM

EHD-L500M	13,800円	無	無	無	有	3	SCSI-500M HD X68 OK	ユニオンコンピューターネットワーク

MELCO

DBI-UV8.4GT	34,000円	有	有	有	有	1	8.4GB HDD/内蔵IDE	ワンダーボックス
DNN-500	13,800円	無	無	無	無	3	500MB/98ノート用	イオシス

Logitec

LHD-NS80J	7,800円	無	無	無	無	3	80MB/98ノート用	イオシス

WESTERN DIGITAL

AC33200	12,000円	有	無	有	有	3	IDE3.2GB	情報ハウス

FDD

NEC

外付 8インチFDD2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
外付 5インチFDD2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス
外付 3.5インチFDD2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス

SHARP

CZ-6FD5	26,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

CD-ROM

ICM

CD-910S	9,800円	有	有	有	有	1	外付6倍速/SCSI-CDROM/DOSV・98用	イオシス
CD-660S	8,500円	有	有	有	有	1	外付4.4倍速/SCSI-CDROM/DOSV・98用	イオシス

NEC

2倍速CD-ROM	7,800円	無	無	無	無	3	ファイルベイ用	イオシス

Panasonic

LK-RC832TZ	9,000円	有	無	有	有	3	32倍速/IDE	情報ハウス

ビクター

XR-S240	49,800円	有	有	有	有	1	CD-R/RW	ワンダーボックス

Century

CCW-7502W/BRG	32,800円	無	無	無	無		内蔵CD-R/SCSI/8×Read/4×Write	イオシス

MO

富士通

SMB-640NF	39,800円	有	有	有	有	2	640MB/Windows対応	ワンダーボックス

デジタルカメラ

Kodak

DC-50ボーナスパック	16,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

モニタ・ディスプレイ

IBM

5574-N15	15,800円	無	無	無	無	3	640×480～1024×768/3列15P/15"	イオシス

NEC

D17B1	39,800円	有	有	有	有	1	17インチマルチモニタ	ワンダーボックス
PC-KM173	32,800円	無	無	無	無	3	640X400～1024X768/2列15P/PC98対応/17"	イオシス
PC-KM171	28,800円	無	無	無	無	3	640X400～1024X768/2列15P/PC98対応/17"	イオシス
DV15A1	24,800円	有	有	有	有	1	15インチマルチモニタ	ワンダーボックス
PC-KM153R	22,800円	無	無	無	無	3	640X400～1024X768/2列15P/PC98対応/15"	イオシス
PC-KM151	19,800円	無	無	無	無	3	640X400～1024X768/2列15P/PC98対応/15"	イオシス
PC-KM153R	17,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	13,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	5,800円	無	無	無	無	3	15" CRT/98用/0.31"	イオシス

COMPAQ

171FS	24,800円	無	無	無	無	3	640×480～1024×768/3列15P/17"	イオシス

SONY

CPD-15ES	22,800円	無	無	無	有	3	15インチマルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

DELL

US15ES	15,800円	無	無	無	無	3	640×480～1024×768/3列15P/15"	イオシス

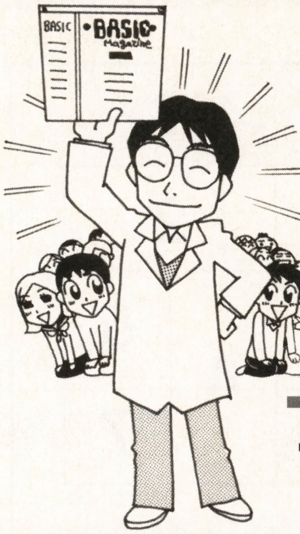
日立								
DC3576	37,800円	無	無	無	無	3	640×480〜1024×768/3列15P/17"	イオシス
富士通								
DP843	17,800円	無	無	無	無	3	640×480〜1024×768/3列15P/15"	イオシス
三菱電機								
RD17Y	29,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1024×768/2列15P/PC98対応/17"	イオシス
MAG								
MX-17S	29,800円	有	無	無	有	3	1280×1024/17インチ	ワンダーボックス
プリンタ								
NEC								
PiCTY Y80L	18,800円	有	有	有	有	1	インクジェット/DOS/V・98	ワンダーボックス
EPSON								
HG-4000	24,800円	無	無	無	有	3	シリアルドット/163桁	ワンダーボックス
PM-700C	13,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PM-600C	12,800円	有	有	有	有	3	DOS/V・98・Mac	ワンダーボックス
Canon								
BJC-250J	22,800円	有	有	有	有	1	Win95,98用/カラーバブルジェット	イオシス
BJC-440J	20,800円	有	無	無	有	2	展示品+スキャナカートリッジ	ユニオンコンピューターネットワーク
BJC-240J	11,800円	有	無	無	有	3	DOS/V・98・Mac	ワンダーボックス
SHARP								
JX-9230	19,800円	有	無	無	有	3	レーザープリンタ/DOS/V	ワンダーボックス
CZ-8PCI	12,000円	有	無	無	有	3	X1/X68000用	情報ハウス
STAR								
JT48CL	7,800円	無	無	無	無	3	10"カラー熱転写/48ドット/98ノート専用	イオシス
Panasonic								
FS-PA1	11,000円	有	無	無	無	3	MSX用/インクリボンなし	情報ハウス
HBP-F1C	9,800円	有	無	無	有	3	MSX用	ユニオンコンピューターネットワーク

スキャナ								
Apple								
ONE Scanner600/27	24,800円	有	無	有	有	3	Mac対応/純製	ワンダーボックス
EPSON								
EGT-5500ART	18,800円	有	有	有	有	3	Mac対応	ワンダーボックス
インターフェース								
NEC								
PC-9801-86	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3		イオシス
SHARP								
CZ-6BM1A	12,800円	有	無	有	有	3	X68用MIDIインターフェース	ユニオンコンピューターネットワーク
ODP／メモリ								
MELCO								
ENL-16M	5,000円	無	無	無	無	3	PC-9821Ld・Ne3〜	ワンダーボックス
Logitec								
72P パリ付 16M	4,800円	無	無	無	無	3		イオシス
72P パリ付 8M	2,000円	無	無	無	無	3		イオシス
スピーカー								
DIATONE								
DS-51P	7,000円	有	有	無	有	3	アンプ付スピーカー	ワンダーボックス
ALTEC								
ACS90	2,000円	有	有	有	有	1	マルチメディアスピーカー	ワンダーボックス
その他								
ASCII								
ASCII STICK Xターボ	5,000円	有	無	有	無	3	X68000/MSX用	情報ハウス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-2 ITCビル4F ☎03-5256-5001
■情報ハウス：〒228-0024 神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307 ☎0462-57-1605
■マイコンショップ川口：〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25 ☎048-222-8655
■ビットマップ：〒350-0222 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
■イオシス：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984-0805 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！



めざせ！ホームページ開設
もっと教えて やまかん先生

講義その4
テーブルで表を作ってみよう！

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）

HTMLには，<TABLE>タグという，表を作るためのタグが用意されています。このタグは応用範囲が広いので，表に限らずよく使うことになるハズです（くわしくはこの後の連載で紹介します）。まずは，<TABLE>タグの表記の方法を紹介しましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を"○○.htm"として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

今回の目標は こ～んなに複雑な表です！

<TABLE>タグで表を作るのが今回の目的ですが，最終的には**写真1**のような表を作ることにしましょう。

一見複雑そうに見えますが，<TABLE>タグの性質をわかってしまえば結構単純だったりするものです。

この表示をするリストは最後に示しますので，わからない人はゆっくりと読み進めながら考えてみてください。

表を分解して考えよう

一般的に「表」というと，複数の項目を縦横に整然とならべたものをいいます。**第1図**のような表はBASICマガジンではおなじみですね。

このような表を作る場合，HTMLでは<TABLE>というタグを使います。

表を作るためには，表の左上から，横方向に順番に記述していくことになります。中身の記述方法については，言葉で説明するよりも図を見たほうが一目瞭然でしょう（**第2図**）。

このように，表を項目ごとに分解して，それぞれにタグを挿入することでHTMLの表が完成するわけです。

リスト1を表示すると，**写真2**のような表が表示されます。

HTMLで表を作るのは，このようにとても簡単です。また，表や各項目の大きさなどは，項目の中身によって表示するブラウザが自動的に調節してくれます（もちろん自分で指定することも可能です）。

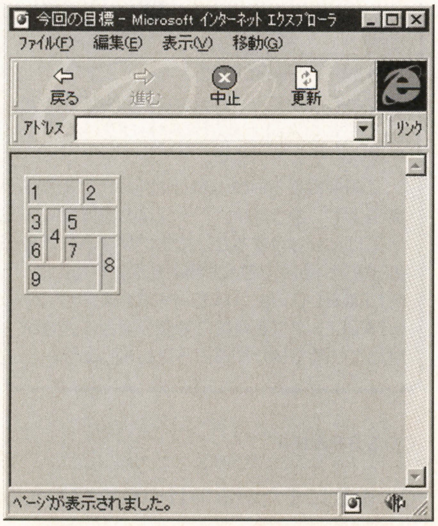
整然としていない表は？

つぎに，**第3図**のように，項目によって大きさが異なる表の作りかたについて

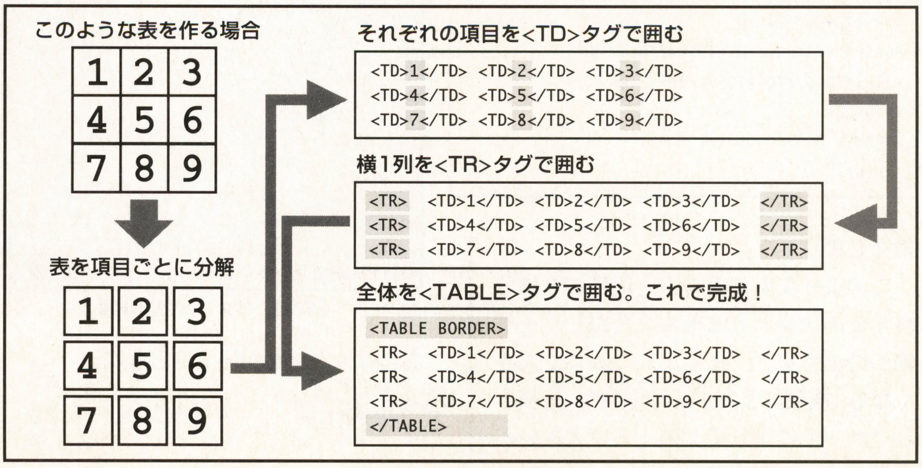
表の代表例
パソコンのスペック表

型番	DP-TARO-1A
CPU	Super-ARM-68000
メモリ	256MB
HDD	6.5GB

《第1図》表の例。パソコンのスペック表



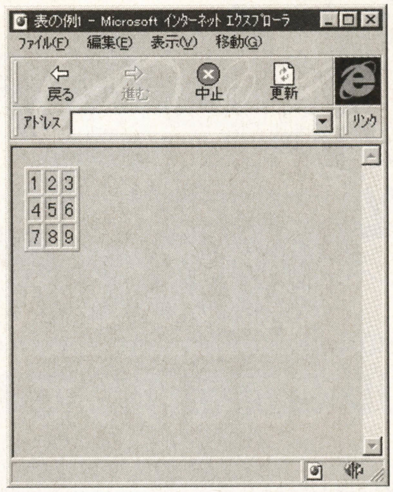
《写真1》こんな表をHTMLで作ってみよう



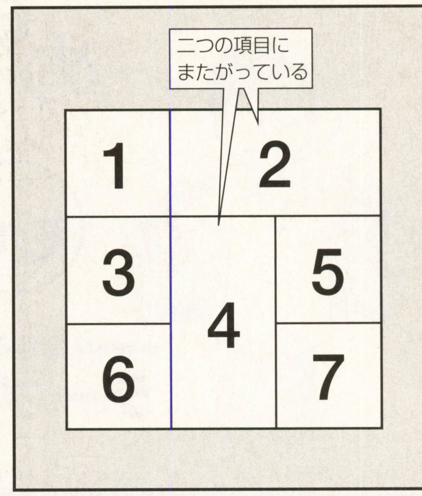
《第2図》表をHTML化する

《リスト1》

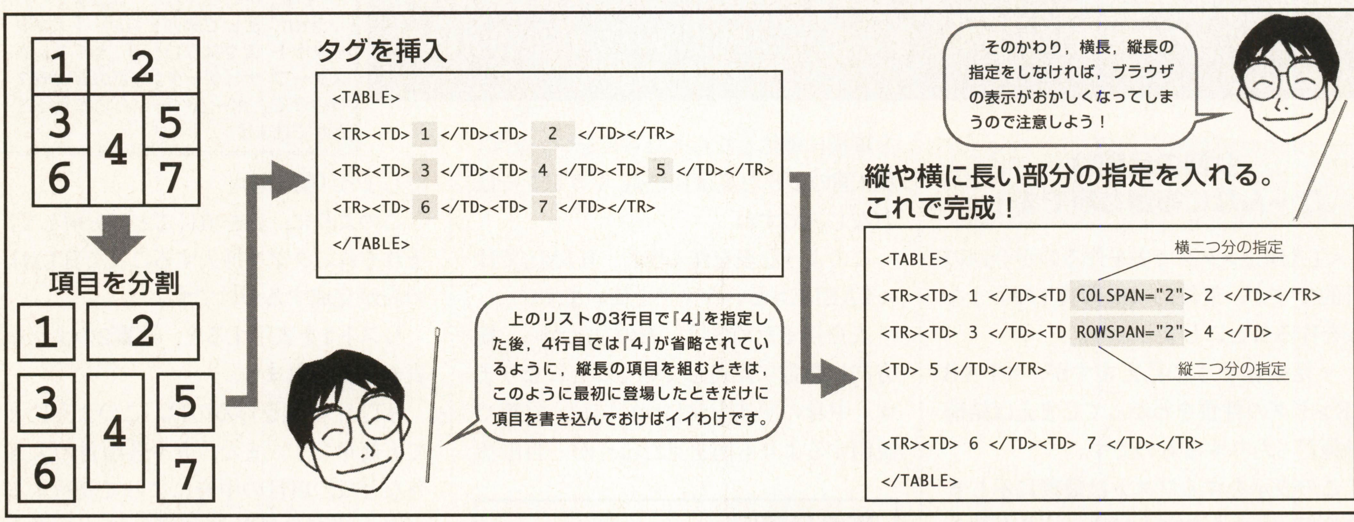
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>表の例1</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<TABLE BORDER>
<TR><TD>1</TD><TD>2</TD><TD>3</TD></TR>
<TR><TD>4</TD><TD>5</TD><TD>6</TD></TR>
<TR><TD>7</TD><TD>8</TD><TD>9</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```



《写真2》リスト1の表示結果。ちゃんと表になっているのがわかるかな？



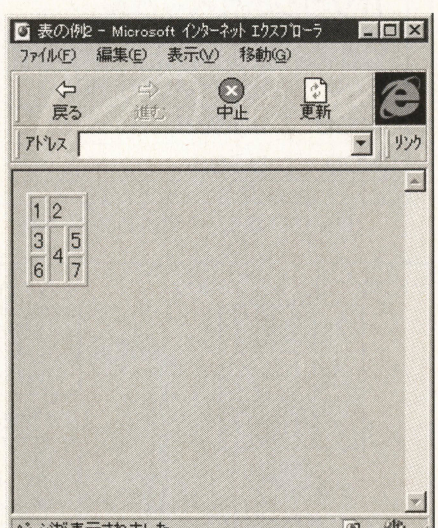
《第3図》項目の幅や高さが一定でない表



《第4図》項目ごとに分割して，HTMLになおす

《リスト2》表の例2

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>表の例2</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<TABLE BORDER>
<TR><TD>1</TD><TD COLSPAN="2">2</TD></TR>
<TR><TD>3</TD><TD
ROWSPAN="2">4</TD><TD>5</TD></TR>
</TR><TD>6</TD><TD>7</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```



《写真3》リスト2の表示結果

紹介しましょう。

このような表の場合も，項目ごとに分解するのは変わりません。ただし，一番細かい項目を“1”として，これより大きくなる（複数にまたがる）項目に，縦横それぞれ“1”に対してどのくらい大きいかを数えます（第4図）。

あとは，タグを記述するときに，

ROWSPAN=

と

COLSPAN=

で，複数にまたがる項目の数を記述するだけです。

やまかんのはみだしコラム

</TABLE>タグを忘れないで！



<TABLE>タグを使っているページで，時々見かけることがあるのですが，</TABLE>を付け忘れていると，Netscape Navigatorなどでは<TABLE>以下の内容がすべて見えなくなってしまいます。

この場合でもInternet Explorerでは内容が見えてしまうため，ページ作者の環境によってはなかなかまちがいに気付かないのですが，見ている多くの人が困る結果となるので，</TABLE>はかならずつけるように，<TABLE>タグを何重にも使う場合には数が合っているか確かめるようにしましょう。

リスト2を表示すれば，**写真3**のように複数項目にまたがる表が出来上ります。

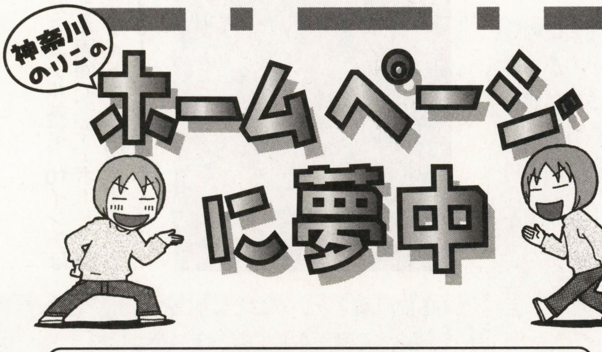
さて，これで表の基本的な作りかたがわかったことと思います。最初に示した写真の表も，もう作れますよね？

リスト3が正解のHTMLです。みなさんもチャレンジしてみてください！

さて次号は，テーブルをきれいに仕上げる方法と，テーブルを使ったきれいな文字のレイアウト方法を紹介します。それまで，<TD><TR><TABLE>タグをしっかり覚えておいてくださいね！

《リスト3》今回の目標の表を表示する例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>今回の目標</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<TABLE BORDER>
<TR><TD COLSPAN="3">1</TD><TD COLSPAN="3">2</TD></TR>
<TR><TD>3</TD><TD ROWSPAN="2">4</TD><TD COLSPAN="4">5</TD></TR>
<TR><TD>6</TD><TD COLSPAN="2">7</TD><TD COLSPAN="2" ROWSPAN="2">8</TD></TR>
<TR><TD COLSPAN="4">9</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```



夢中その18 インターネットができない!?の巻

ななななと!!　パソコンが故障してアクセスできなくなって，はや1週間…。

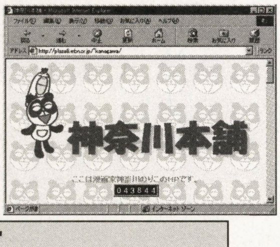
考えてみると，私のまわりでインターネットしている知り合いって，みんなネットで知り合った人ばかりで，連絡先と言えばメールアドレスしか知らないんですよね。

というわけで，とにかくどこかから自分のホームページにアクセスしてみようと思い，インターネットもできるマンガ喫茶へ行ってきました。

パソコンが置いてあって500円投入すれば，40分間，自由にネットを楽しむことができます。もちろん，掲示板への書き込みなども自由にできました。今までであまり外から自分のホームページを見たことがなかったのですが，見るパソコンによってホームページの印象が結構変わるようです。ホームページを持っている人は，いろんなパソコンから自分のホームページを見直してみるのも良いかもしれませんヨ。

とはいえ，家にパソコンがないとホームページの更新もメールをだすことも思いどおりにできないわけで…。

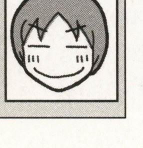
その後の展開が気になる人は，神奈川のホームページにアクセスしてみてください（みなさんがアクセスしてくれる頃には，パソコンが直っていることを祈る神奈川であった）。





作者紹介　神奈川のりこ

近日発売予定のVB研の2冊めの別冊に4コママンガを書き下ろしている神奈川先生。運悪くパソコンが壊れてしまいました。しかも，ご本人がインフルエンザにかかってしまい，まさにダブルパンチ状態！　ホームページは刻々と『44444』アクセスに近づいているのに，大丈夫なのか？　次号必見！



特別寄稿
その3

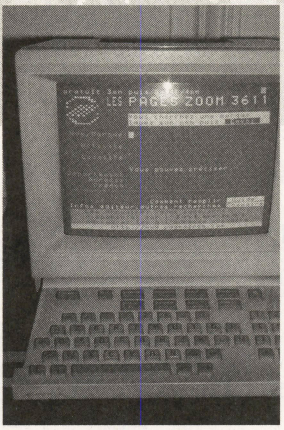
海外コンピュータ事情

＜フランスを歩く＞



by オシュネー明子
P&A
www.panda.co.jp

フランスというと，おいしいワインにチーズ，ベルサイユ宮殿（日本の富士山・芸者みたいなものですが…）などが頭に浮かぶと思いますが，コンピュータ・テレコミュニケーション関連についてはあまり知られていないところです。今回はまず軽く紹介から入りたいと思います。



◀これがミニテル端末。10インチほどの小さな画面で，キーボードは画面下にスライドさせて収納する。ちなみに3611が電話帳サービスだ

すべての原点，Minitel

ミニテルとは？

テレコミュニケーションネットワークに関して言えば，1970年代半ばまでは，他の先進国に比べてかなり遅れをとっていたフランスですが，ここで政府が本腰を入れてとりくんだのが「Minitel（ミニテル）」というビデオテックスサービスです。

と言われてもピンとこないかもしれませんが，これは電話回線を使って各種サービスを配信しようというもので，日本でこれに匹敵するものに「キャプテン」があります。今ならばインターネットにアクセスすることで，あらゆる情報を入手することができますが，インターネットがまだ一般に開放されていなかった頃，一般市民に情報を提供する手段として考え出されたのがこのサービスと言えます。

使用状況

観光案内から役所の広報，震災情報からホームバンキングまで，1984年にスタートした「キャプテン」は現在も健在ですが，ユーザー数が伸び悩んでいるのが現状です。アメリカやカナダ，その他ヨーロッパ各国においても，同じようにビデオテックスサービスにトライしてはいるものの，やはり市民権を得られない状況にあります。

しかしフランスにおいては，なんと人口の40％以上にあたる人々が，なんらかの形でこのサービスを利用しており，ビジネスに関しては50％以上の法人が毎日使用しているというから驚きです。さてその成功の鍵とは，なんだったのでしょうか？

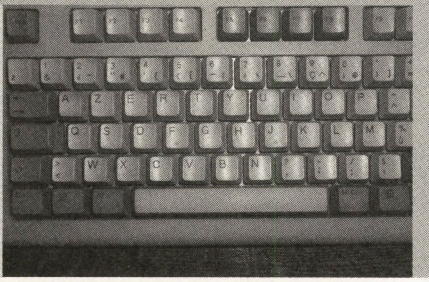
成功の理由

1. 端末の無償貸出し

なんといっても大きいのが，端末がタダであるということ。「キャプテン」サービス開始まもない頃，私も一度導入を考えたことがあります。端末の値段が，確か30万円くらいだったように記憶しています。これでは一般に普及するのは無理でしょう。フランスでも現在は有料化されてしまいましたが，この無料供給のおかげで，なんと700万台以上の端末（5件に1台の割合）が，一般家庭に導入されたわけです。

2.各種充実したサービス

電話帳サービスからレジャー情報，株式情報から電車や飛行機の予約，不動産情報からMinitel Rose（ミニテルローズ）と呼ばれる男女交際コーナーまで，25,000種以上のサービスが受けられます。ちなみに人気の第一は電話帳サービスで，第二がミニテルローズだと聞きました。端末はタダですがサービスはすべて有償。電話帳サービスの場合だと最初の3分までがタダで，そのあとが1分10円，ミニテルローズだとサービスにもよりますが，1分で80円くらい取られてしまいます。



▶フランス製キーボード：キーボード配列もフランス語はちがうって知ってた？一番上の文字の並びかたを取って，英語版はQWERTY，フランス語版はAZERTYと呼ばれる

端末があれば使ってみたくなるのが人情。時がたつにつれて使用頻度は減るものの，とにかく誰にでも使える簡単端末ということに加えて，サービスを供給する側からしても，システムはフランステレコム（日本のNTTにあたる電話会社）が提供するわけだし，料金も電話代金といっしょに徴収してくれるわけだから取りっぱぐれはないし…これらの相乗効果がミニテルのサクセスストーリーにつながったといってもよいでしょう。

インターネット導入の遅れ

ここでミニテルの強敵として現れたのが，インターネット。しかし「アメリカの植民化政策の申し子」みたいな存在だと，フランス政府に煙たがられたことに加えて，インターネットに接続するにはまずコンピュータを購入しなければならないし，商用として考えた場合に，セキュリティも含めてまだまだ問題が多いこと，すべてのシステムの中央制御の不可，加えて10億ドル近い年間売上げをみすみす手放す手はない，ということでインターネットへの加入者数は3％に満たないのが現状です（ちなみにアメリカの場合は20％，ドイツが9％）。

Minitel の弱み

かといってインターネットの人気がないかというとそういうわけでもなく，過去3年で600％以上の伸び率を示しているのもフランスだけでしょう。一般家庭への普及率を考えるとMinitelにはまだまだ勝てませんが，Minitelの問題はそのスピードと言われてい

コンピュータにもフランス文化

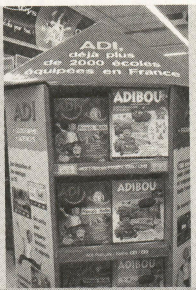
マルチメディアに強い国！

ハードウエアに関しては，日本・アメリカ・韓国といった国に占領されてしまっている感じですが，ことソフトに関しては「さすがフランス」というタイトルがたくさんそろっています。

その一つが，膨大なデータをもとに作成されたマルチメディア系タイトル。ルーブル美術館やオルセー美術館の中を，実際に歩きながら遠くからまたは近くから名画を鑑賞するもの，レオナルドダビンチやドラクロアほか著名画家のシリーズ，産地をもとにしたワインやチーズの図鑑，有名シェフの料理集，音あり動画ありのマルチメディア百科事典など，フランス文化に根づいたタイトルがかなり多く出版されています。

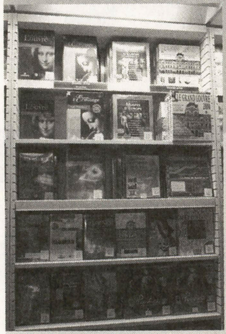


▲フランスで大ヒットのエデュテインメント・シリーズ，ADI / ADIBOU（アディブ）



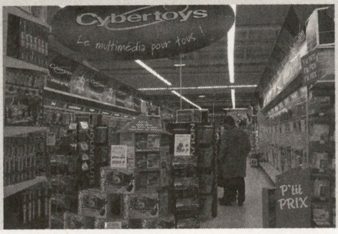
◀LEGOの新シリーズのひとつ。組み立てたあとにコンピュータやリモコンを使って，遠隔操作できるのが売り

DVDタイトルが結構そろっているのも特徴のひとつ。今のところ遅い出足のDVDプレーヤですが，CD-ROMの代わりに，DVD搭載機が標準になるのも，そんなに遠い話ではないでしょう。



▲お店にはマルチメディア・タイトルがずらり！ワインのCD-ROMは1本あると結構便利だ

▼トイザラスのCyber Toysコーナー。ゲーム機だけではなく，子供用のPCタイトルも豊富





▲ディズニーのアニメキャラのほかにも，Tin Tin，Petit Ours,星の王子様ほかたくさんのフレンチオリジナルキャラクターが登場

エデュテインメントも豊富

家庭へのコンピュータの普及率は，日本もフランスもたいして変わらないと思うのですが，子供向けソフトのタイトル数や店頭での展示比率は日本の比ではありません。

学校へのコンピュータ導入も着実に進められており，ヒットシリーズADIBOUは，すでに2000校以上で採用されています。

ます。もともと人がタイプするスピードをもとに計算されているということなのですが，1,200bpsというスピードは，28,800bpsのモデムが最低基準となってきている昨今，ちょっと信じられないスロー・スピードです。

ミニテル/インターネット戦争

ミニテルのスピードの問題からいえば，フランス政府も手をこまねいているだけではなく，28,800bpsへのアップデート，MinitelのISDN接続，Minitelからのインターネット接続など，いろいろな方策を取っています。

日本の場合，ビデオテックスサービスではありませんが，インターネットが普及してきてもやはり「ニフティーサーブ」のユーザーがなくならないのと同じように，ミニテルとインターネットもうまい形で共存していくのではないでしょうか。

ミニテルへのアクセス

現在，海外からでも2分間だけならインターネットのミニテルホームページからアクセスできるので，試してみてはいかが？ただし中身はすべてフランス語。

http://www.minitel.fr/home/index.html

「Telechargez un logiciel d'acces au Minitel」をクリックして，「Emulator」というソフトをダウンロードしてから，ミニテルへアクセス，Usernameに「ZXNET1」，Passwardに「DEMFTD」と入力すればOK。

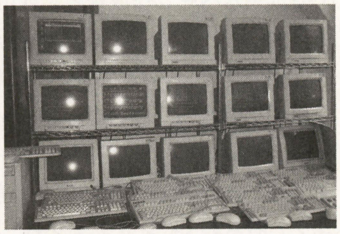
フランスのエスプリ香るソフトハウス：CRYO Interactive Entertainment

フランスゲームの特徴のひとつとしてあげられるのが，なんといってもそのグラフィックの美しさ。「さすが芸術の国フランス！」とため息がでる作品が結構あります。ページの都合上，今回は簡単な紹介にとどめますが，フランスでゲームといったらまずはこの人でしょうか。

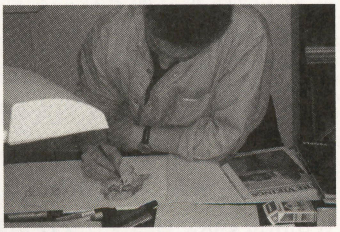
Philippe Ulrich

1980年に最初のプログラムSinclair ZX80を発表，この作品のヒットでフランス最初のゲーム会社，ERE Informatiqueを設立。ここで30本以上のヒット作を次々と発表したあと，1985年に発売したCaptain Bloodがベストゲームオブザイヤーの栄光に。USAでもベストセラーとなり，'89年にはVirginにてDuneの開発を手がけ，ディストリビュータとして新会社CRYOを設立，現在に至る。

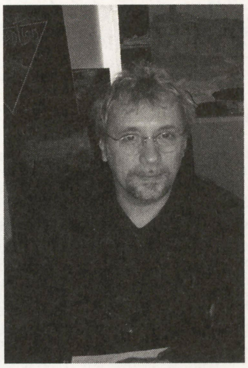
日本においても，ベルサイユ宮殿の中を探索しながらゲームできる「ベルサイユ」や，華麗なグラフィックを誇る「アトランティス」などが知られています。またウルティマオンラインのフレンチ版ともいえる「マンカインド」は，マルチプレイ・オンリーのオンライン・ゲームで，昨年末にリリースされたばかりです。



▲15台のコンピュータは，膨大な画像データ圧縮にフル稼働中



▲華麗なグラフィックは，アーティストによる手書きのイラストから



▲知る人ぞ知るフランスのクリエイター，Philippe Ulrich氏



▲アトランティスのプレイステーション版（日本語版）。日本での発売予定は今年11月

とっておきのWindows98操作方法をキミに伝授！



超入門 ゼロから学ぶWindows98

ウィンドウズ

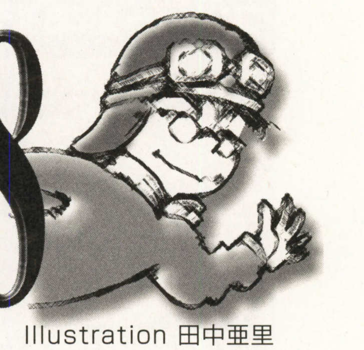


Illustration 田中亜里

～第7回～ 付属ソフト『イメージング』はカナリ使えるぞ！

Windows標準添付のソフトウエア『イメージング』を見逃していませんか？　画像にコメントなどを入れる加工に最適のソフト，『イメージング』の機能を紹介します。これを読んで，ぜひ一度使ってみてください！



《画面1》これが今回紹介するイメージングの画面だ

みなさん イメージングは使っています？

デジタル・カメラで撮影した画像の加工やホームページ作成など，Windows98で画像ファイルを扱う機会が増えていると思いますが，みなさんはどんなツールをお使いになっているでしょうか？

Windows98には，『MSペイント』画像加工ツールが付属しています。前バージョンである『ペイントブラシ』に若干の機能を追加したのが，この『MSペイント』です。機能が追加されたと言っても，JPEGやGIFといった画像フォーマットに対応しただけで，基本的には画像を切り抜いたり文字をのせる程度の機能しかできません。

そうした機能不足を解消するために，Windows98にはコダック社が開発した『Imaging for Windows（イメージング・フォア・ウィンドウズ）』と呼ばれる画像処理ソフトが標準で添付されています（**画面1**）。

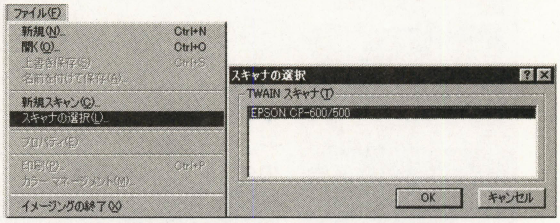
『MSペイント』との大きなちがいは，イメージングがTWAINという主に画像の取り込みに使われるプロトコルに標準で対応してるため，スキャナやデジカメなどを接続すれば画像の取り込みが可能だということです（**画面2, 3**）。

MSペイントと組み合わせて使おう！

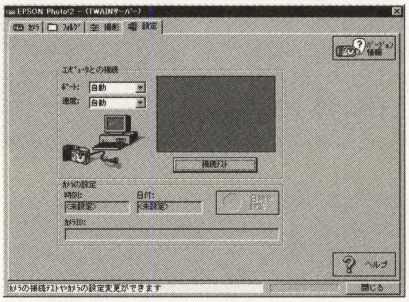
イメージングの編集機能は，MSペイントによく似ています。範囲選択による「画像の移動」や「コピー」「切り取り」といった，基本的な機能はカバーしています（**画面4**）。もちろん，横長のイメージを90度単位で回転するといった機能も搭載しているので（**画面5**），縦型の写真やデジカメ画像を読み込んだときでも，正しい向きに修正することができます。

そうした修正を行なうときに便利なのが，自動拡大縮小機能です。イメージングは，ページ全体を表示した状態で，ズーム機能を「高さに合わせる／幅に合わせる」のどちらかを選択し指定するだけで，画面サイズに合わせた画面表示が可能です。また，ズームを「原寸大」にした場合で一画面に入りきらないときは，「ドラッグ」ツールを使えば，画面をマウスでつかんで自由に動かすことができるようになっています。

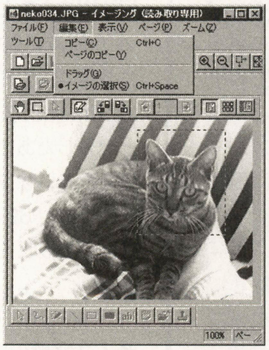
ところで，イメージングには画像データのドットを操作する機能と画像のサイズを変更する機能はありません。その場合は，やはりMSペイントを使う必要があります。



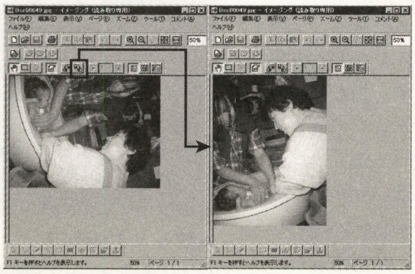
《画面2》スキャナとしてカメラを指定



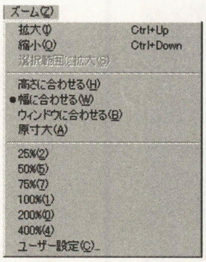
《画面3》カメラの取り込みソフトが起動



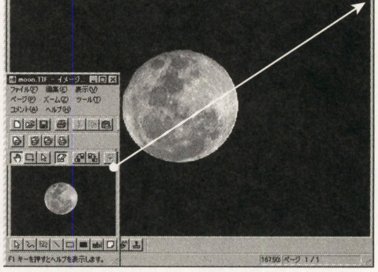
《画面4》イメージングはコピーなどの基本的な画像編集作業が可能だ



《画面5》右90度回転ボタンと左90度回転ボタンで，イメージの回転が可能だ



《画面6》ズームを［幅に合わせる］に設定にする



《画面7》ウィンドウの大きさを変えると，画像は自動的に拡大縮小される

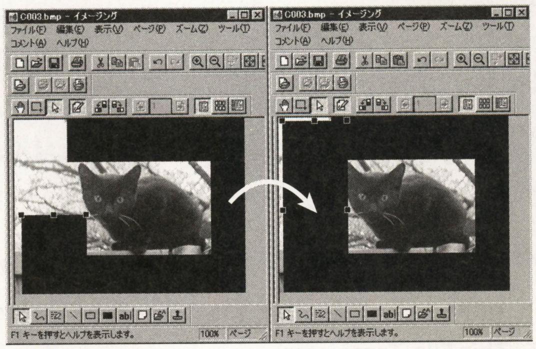
コメント処理などに強いイメージング

画像のドット単位での加工や画像の大きさの変更ができないイメージングですが，実はMSペイントにはないすばらしい機能が搭載されています。

それが，『フリーハンド』や『マーカー』，『テキスト』『バッチコメント』といった画像に関するコメント付加機能です。

『フリーハンド』，『直線』，『四角形』，『塗りつぶし四角形』は，編集中の画像の上にさまざまな線や図形を描くツールですが，イメージングはMSペイントとちがい，すべての線や図形が別レイヤーで処理されています（画面8）。レイヤーというのは，図形の一つ一つがパーツ化していることで，一度描いた線や図形を後から自由に移動できることを指します。MSペイントの場合，描いた直後に線や図形が画像にそのまま反映されてしまうため，後から位置などの修正をしたりすることはできません。

その点，イメージングは移動だけではなく，線の幅を変えたり，色を変えたり，半透化処理などの設定変更も可能なのです


《画面8》図形はレイヤー処理されているため，後から移動などの修正が可能



同じように，テキスト・コメントも打ち込んだ後でフォントや色を変えたり，桁（表示幅）の変更もできるので，ポスターやチラシなどを簡単に作ることができてしまうのです。

チラシを作ってみよう！

それでは，イメージングのコメント機能を使って簡単なチラシを作ってみることにしましょう。

まずは，ベースになる画像を準備します。ここでは，喫茶店の店内を作成したCGを準備しました。それを原寸大で表示したら，さっそくテキスト・コメントを入れていきましょう。

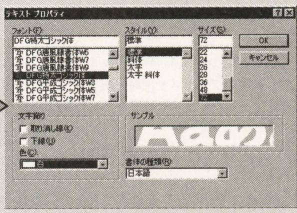
テキスト・コメント・ツールを選択し，大体の場所を選んでマウスをクリックすると，画面9のような入力エリアが開きます。そこへ文字を入力していきます。

入力した文字は，マウスの右ボタンを押しプロパティを選ぶと，テキスト・プロパティが開くので（画面10），ここで書体の指定を行ないます（画面11）。つぎに塗りつぶしコメント・ツールを選んで適当な場所に色つきの枠を作り（画面12），プロパティを選んで半透明化（画面13，14）。そこへ文字を重ねて完成です（画面15）。

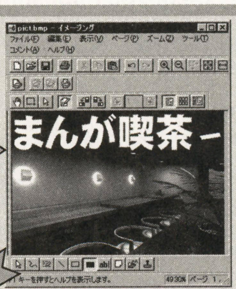
今回はチラシを作ってみましたが，イメージングを使えば，デジカメで撮った画像にキレイな文字でコメントを入れたりすることも可能です。自分なりの使いかたを見つけてみてはいかがでしょうか？

イメージングを使ってチラシを作ろう!!

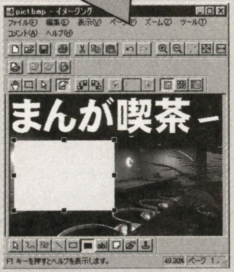

《画面9》テキスト・コメント・ボックスにテキストを入力しているところ



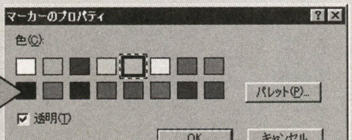
《画面10》テキスト・プロパティが開いたところ



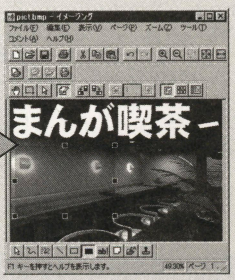
《画面11》フォントの指定を決定する



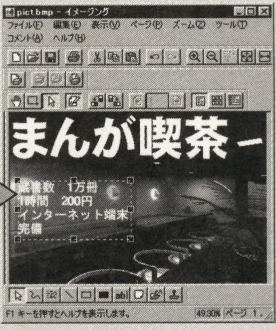
《画面12》塗りつぶしコメント・ツールで枠を作る



《画面13》半透明のチェックボックスをチェックすると，半透明指定が可能だ



《画面14》塗りつぶしボックスが半透明化したところ



《画面15》さらにそこへ文字を重ねる。半透明ボックスのおかげで文字が読みやすくなっている

パソコン・ビギナー必見!!

電・脳・用・語・小・辞・典

ベーマガ編集部謹製

Supervise/Hideto Hayashi
mailto:rhh@alles.or.jp

PC……パソコン用語
NT……ネットワーク関連用語
G……ゲーム用語

[タ行]

DirectX
PC G

Windowsにおいて，グラフィックスの描画処理を高速化する「API」の集合体。これによって，膨大なグラフックスと音声を同時に再生するゲームのようなアプリケーションを潤滑に処理することができる。DirectDraw，Direct3D，DirectPlayといった複数のAPIから成立し，これらはDirectXのバージョン・アップにともなって順次，拡張・追加されていく予定である。現在の最新バージョンはDirectX6（6.1）。

Disable
PC

「能力をなくさせる」という意味の英語だが，PCの分野では「機能をオフにする」ことを意味する。用例：アクティブ・デスクトップをDisableにする。対語：Enable

DMA転送 (Direct Memory Access Transfer)
PC

CPUを介することなく，デバイス（ハードディスクなど）とメモリの間でデータを転送する方式。CPUにかかる負荷を軽減できる半面，デバイスのハードウエア構造は複雑になる。対語：PIO転送

DSU（Digital Service Unit）
PC NT

デジタル電話機や「ターミナル・アダプタ」といったISDN対応の通信機器をISDN網に接続するための装置。

DTP（Desk Top Publishing）
PC

紙媒体による出版物を，PCを利用してデザインする手法。

DVD
PC G

ソニー・東芝・松下・Philipsらが，それぞれ開発中だった規格を持ちよって統合された次世代大容量メディア。現在では民生用のDVDプレーヤ（再生専用）と，PCで使用されるDVD-ROM，DVD-RAMなどが市場に投入されている。

TA（Terminal Adapter）
PC NT

PCや電話機（アナログ）などのISDN非対応の機器をISDN網に接続するためのアダプタ。ISDN網に接続するには，この他に「DSU」も必要だが，最近のTAにはDSUが内蔵されているものも多い。ターミナル・アダプタ。

TCP/IP (Transmission Control Protocol/ Internet Protocol)
PC NT

Internetの標準プロトコル。Internet上のデータは，このプロトコルにしたがって送受信される。データを送受信する際に通信経路の信頼性などを管理する「TCP」と，実際にデータの送受信を行なう「IP」というふたつのプロトコルからなる。

TFT（Thin Film Transistor）
PC

アクティブマトリクス方式を採用した液晶モニタ。高解像度で，なおかつ高い応答速度を実現できる。が，従来の「STN」と比べると製造コストは高い。

TrueTypeフォント (TrueType Font)
PC

AppleとMicrosoftによって開発されたフォント。従来のフォントは，文字の形状を「ビットマップ」と呼ばれる画像として記録しておき，印刷時は，その画像をそのままプリンタに出力していた。しかしTrueTypeフォントでは，文字の形状を数値的なデータとして記録しており，出力時にプリンタ側がそのデータを分析し，文字として再現するため，文字を拡大・縮小しても，美しい印字画質が実現される。ただしプリンタにかかる負担は大きく，結果，最近のプリンタは高い計算処理能力を持つに至った。

タイムスタンプ（Time Stamp）
PC

ファイルの作成日時を記録したデータ。ユーザーはこのタイムスタンプを参照することで，簡易的に，そのファイルの内容やバージョンを推測することができる。

ダイヤルアップ（Dial Up）
PC NT

公衆回線を使用して，PCによるネットワークを実現する方式。モデムやTAを使ってInternetに接続するのも，この方式である。

タスク（Task）
PC

OSの処理の単位。Windowsのように，あたかも複数のプロセスを同時に実行しているかのように見えるOSは，マルチタスクOSと呼ばれる。

チップセット（Chip Set）
PC

PCのマザーボードを動作させるのに必要な機能を持つLSIチップ。このチップセットの仕様によって，PC全体のスペックがある程度まで決まるといっても過言ではない。チップセットは主にCPUを製造しているメーカーが供給しているが，有力なサードパーティも数多く存在している。

チャット（Chat）
PC NT G

ネットワーク上で，文字を通して会話を行なうこと。同時に複数のユーザーと会話をすることが可能であり，各個人の発言は，一度で全員に伝達される。代表的なものに「IRC」などがあるが，最近では，ネットワーク・ゲームのなかでも，チャットを楽しめるソフトが多い。

ディップスイッチ（DIP Switch）
PC

ハードウエアの機能などを設定する方法として，小型のスイッチを用いる方式。従来のジャンパと比較すると，視覚的・操作的にも利便性が高い。

データベース（Data Base）
PC

煩雑なデータの入力を支援・管理するプログラムのこと。

デコード（Decode）
PC

エンコード（暗号化／圧縮）によって加工されたデータを復元すること。デコードを行なうソフトはデコーダと呼ばれる。

デバイス（Device）
PC

システムを構築している個々のハードウエアのこと。原語は「装置」の意。

デファクト・スタンダード (De Facto Standard)
PC G

「事実上の業界標準」を意味する語。厳密な定義はないが，特定の製品が，その分野で巨大なシェアを持つと，このように呼ばれる。

デフォルト（Default）
PC G

「初期設定値」を指す語。ハード／ソフトを問わず使用され，一般的には，多くのユーザーがもっとも快適に使用できるような数値が，あらかじめ設定されている。

テレホーダイ
PC NT G

NTTが行なっている電話料金の割引サービス。電話回線の使用率が低い深夜から早朝にかけての時間帯（23:00～8:00）にかぎり，あらかじめユーザーが登録したふたつの電話番号への通話に適用される。現在では，サービス名が示すとおり定額料金制となっており，月額1800円（市内・アナログ回線の場合）を支払えば，前述の条件に適合する通話は課金の対象にならない。そのため，Internetを毎日長時間利用するようなユーザーには，必須のサービスとなっている。

電子メール（Electric Mail）
PC NT

Internetなどのネットワークを介してやり取りされる電子郵便物。電子メール・アドレスを指定することで，瞬時に相手先のアドレスに配達される。ただし実際には，直接受け取り先ユーザーのPCへ配達されるわけではなく，プロバイダなどのメール・サーバに一時保管されたものを，受け取る側のユーザーが，必要に応じてダウンロードする。通常の郵便より速く届くことと，電話のように相手先の都合を考える必要がないことから，新時代の通信手段として，あらゆる局面で利用されている。

テンポラリ（Temporary）
PC

一時的に作成される作業ファイルのこと。アプリケーションの処理を迅速に行なうために，一時的にハードディスク上に作成されるが，作業完了時やシステムのシャットダウン時には削除される。

ドライブレター（Drive Letter）
PC

ハードディスクやCD－ROMドライブといったデバイスに割り当てられる文字列。アルファベット1文字からなり，A～Zまでの26文字を使用できる。たとえば，Windowsのインストールされているドライブが「C:」の場合は，そのハードディスクのドライブレターは「C」である。

トラフィック（Traffic）
PC NT

ネットワーク上を流れているデータの混雑状態を指す語。「トラフィックが大きい」という場合は，ネットワークが混雑しているということを意味し，逆に「トラフィックが小さい」といえば，ネットワークが空いていることを意味する。

トラブルシューティング (Trouble Shooting)
PC

アプリケーションなどで，トラブルが発生したときに，その原因を突き止め解決する方法。または，その方法を書きとめた文書のこと。ほとんどのアプリケーションでは，ヘルプ・ファイルに同梱されているので，トラブルが発生した場合には，まずこれを読むと原因が特定できることもある。

トラッキング（Tracking）
PC

CD-ROMなどの光記憶媒体において，ヘッドがトラックの中心を正確に捕捉できるように，ヘッドの位置を調整すること。

トリニトロン管（Trinitoron Tube）
PC

ソニーが開発したブラウン管の名称。アパーチャグリル方式が多く用いられ，高品位かつ鮮明な画像を表示することができる。

今月のslang

このコーナーでは，毎月コンピュータ分野およびゲーム分野で用いられることの多いスラング（俗語）などを紹介していきます。

略語 PC NT G

文字を通じて会話が成立するネットワークの世界では，長い単語の入力が面倒ということもあり，頻繁に略語が使用される。ことに，海外製のゲーム・タイトルなどでは，その傾向が顕著である。AoE=『Age of Empires』 RoR=『Rise of Rome』 T2A=『Ultima Online The 2nd Age』

このコーナーでは，コンピュータ／ゲーム分野で用いられている専門用語のなかで，読者のみなさんが解説を希望する用語を広く募集しています。もし本誌を読んでいてわかりづらい語句など出てきましたら，遠慮なくご一報ください。次回は，「な・ナ行」をお送りする予定です。

情報の宛先▶ 〒141-8715 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部「電脳用語小辞典」係
または，筆者アドレス，ベーマガHPからも投稿できます。
ベーマガHPのURL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

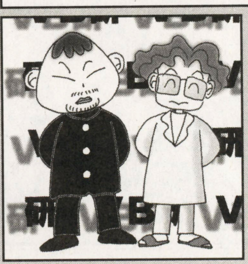
応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual（ビジュアル） Basic（ベーシック） 研究所

愛称：VB研

番外編 ついにでる書籍版 Visual Basic研究所！

所長●竹宮恵亀



所長（右）
書籍執筆でボロボロ。

助手4号（左）
作曲活動でイキイキ。

所長　読者のみなさ〜ん，お待たせしました。ついにこの連載『Visual Basic研究所』をまとめた書籍が，発売されま〜す。第5部の基礎編を大幅に加筆・修正したうえ，さらに書き下ろしの活用編もついた，ま・さ・に全世界の1億人を超えるすべてのVisual Basicユーザーにおすすめな本に仕上がっていま〜す。

助手　おっちゃんおっちゃん，そんなにいないって。だいたい日本語だろうが。

所長　もうネ，この本作るのにね，休みはないわスノボには行けないわ，とっても苦労しました〜。

助手　だから今月連載を休んでいいと思っているのか！

所長　おっしゃるとおりです〜。

助手　もう，ワシやることないから，やまかん先生の連載手伝っちゃったよん。もう，向こうの助手になろうかしらん。

所長　へ？　何やったの？

助手　やまかん先生が，サターンBASICでbeatmaniaもどき『ビートやまニア』を作ったから，ワシが曲を提供したのだ〜。所長もやってみそ。

所長　や〜ん，もうまた話がそれてる。その話は置いといて，この本にはマイクロソフト提供の『Visual Basic6.0評価版』を収録したCD-ROMも付いているし，さらにWindowsプログラミングの基礎概念を図解でわかりやすく解説しているし，さらにさらにフト疑問に思った単語を逆引きできる解説索引も付けているという，VB研が世に送る渾身（こんしん）の一冊なのだぁ！

助手　置いた話をもどしてみて，シーケンサーで作ったMIDIデータをサタベー用MMLに変えるのってめんどくさいよね。誰かコンバータ作ってケロっコ。お，目の前に所長が。あんたDO？

所長　神奈川のりこ先生とメカマキ先生の新作4コマまんがもあるよ〜。みんな買ってね！

VB研をまとめた書籍が発売されま〜す

Visual Basic 講座 2（仮）

価格未定
4月初旬発売予定
《問い合わせ先》
電波新聞社 ☎03-3445-6111（販売部あて）



▲DirectXを使った高速キャラクター描画テクニックも載っているぞ！（助手：何でワシが回転してるの？　所長：ニヤリ。その答は，書籍で明らかになる！）

Every Month Present

VB6.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，またまたベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！　『Visual Basic 6.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。



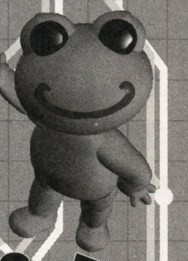
■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic6.0プレゼント④』係

■'99年2月号の当選者は，熊谷清和さん（埼玉県浦和市・20歳），柴坂浩輔さん（三重県名張市・19歳），西濱昌雄さん（愛媛県北条市・13歳）です。おめでとうございます！

ゲーム・クリエイターをめざす人の必見講座

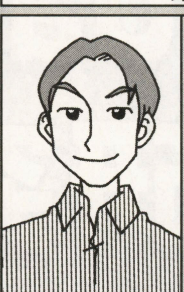
QBasicによる

超入門！ゲーム・アルゴリズム



創刊200号記念連載！

TEXT & PROGRAMMING
東 幸太



Kouta Azuma Profile

QBasicは，構造化プログラミングを覚えるにはナカナカいい言語仕様なので，ぜひみなさん使ってみてね。ところで最近，強烈なインフルエンザで大打撃を受ける。うがい，手洗い，睡眠確保など，できる限りのことをやったにもかかわらず，あっけなくダウンしてしまった。しかし，1週間ほど何もせずに寝ていると，いろいろ新しいアイデアが浮かんでくる。ダウンするのも悪くない？

第3回　複数キャラクターの移動&衝突アルゴリズムでシューティング・ゲームを作ろう！

対戦格闘ゲームでは，登場するキャラクターは各プレイヤー・キャラクターの二つしかありませんね。しかし，シューティング・ゲームなどでは，複数の敵キャラクターやたくさんの弾が登場してきます。このようなゲームでは，複数のキャラクターを効率よく処理するアルゴリズム【algorithm：解法手順】が必要です。今回は，複数キャラクターの処理の基本部分を紹介しましょう。

複数のキャラクターを動かした画期的なインベーダー

一世を風靡（ふうび）した『インベーダー・ゲーム』が登場してから，すでに20年が経過しました。これは，“インベーダー・ブーム”という全国規模のムーブメントまで生じさせた，伝説のゲームです。このブームにより，TVゲームというものが一般にも知られるようになりましたし，このときに登場したインベーダー・ハウスは，今のゲーム・センターの前身ともいえるものです。

さて，このインベーダー・ゲームは，「プレイヤーは砲台を操作して弾を撃ち，敵のインベーダーを破壊する」という基本ルールがありました。これと似たシステムを持つゲームは，その後もたくさん登場しています。

これらのゲームでは，プレイヤー側のキャラクターは“砲台”と“弾”が，それぞれ一つずつしかありません（弾は3連発できるものなどもあった）。これに対して，敵のキャラクターは数十種以上，敵の弾も多数登場します。

それまでのゲームの大半は，1キャラクターは1種類しか登場しないものが多かったため，多数の敵キャラクターが動くさまは非常に迫力があったのです。

弾を100発撃つと処理も100作らなければならない？

さて，今回はこのインベーダー・ゲームの要素を持つゲームを作成してみましょう。

ゲームの構成としては，第1図のように

- **左右に移動できる砲台がある**
- **敵戦闘機が上空から降りてくる**
- **砲台は単発式の弾を撃って敵戦闘機を破壊する**

というものを考えます。さらに敵戦闘機については，

- **画面中に最大3キャラクターまで同時に登場する**
- **個々の敵戦闘機からは最大3発の弾が放たれる**

ということにします。

このようなゲームを制作する場合，各キャラクターの処理が問題になります。たとえば，「一つのキャラクターに一つの処理プログラム」という割りあてを行なうと，プログラムが巨大化してしまうのです（**第2図**）。

最近のハデなシューティング・ゲームでは，1画面中に100を超えるキャラクターが登場してきますが，このために100の処理プログラムを用意するというのは非現実的です。

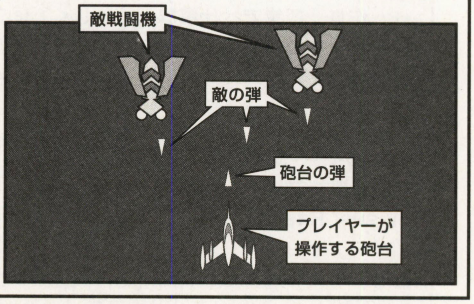
そこで，実際には**第3図**のように，同じような動きをするキャラクターをまとめて，キャラクターの種類ごとに処理プログラムを用意します。こうすることで，小さなプログラムで多数のキャラクターを動かすことができるのです。

今回のゲームでは，敵戦闘機と敵の弾について，複数のキャラクターをまとめて処理することにします。これによって，必要なプログラムの種類はキャラクターの種類に対応し，キャラクターの個数とは無関係になるのです。

“配列変数処理”という概念を活用しよう！

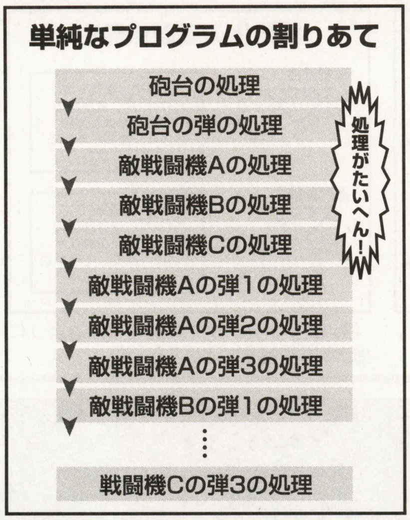
複数の敵について，処理プログラムを一体化する場合であっても，個々のキャラクターの情報は別々に処理する必要があります。これは，キャラクターの表示

これがシューティング・ゲームだ！

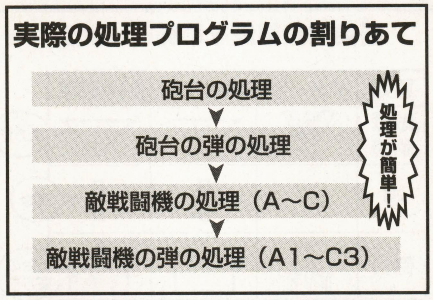


《第1図》今回作成するシューティング・ゲームの基本要素

複数のキャラクターを処理するときの考えかた

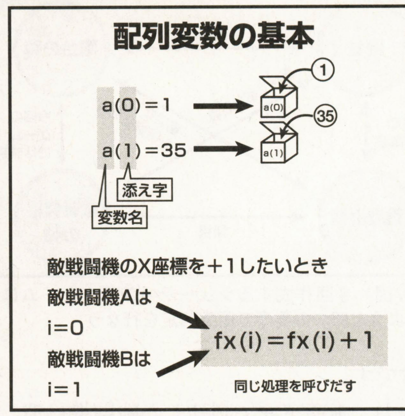


《第2図》すべてのキャラクターについて一つずつプログラムを用意すると，プログラム全体が巨大になってしまう

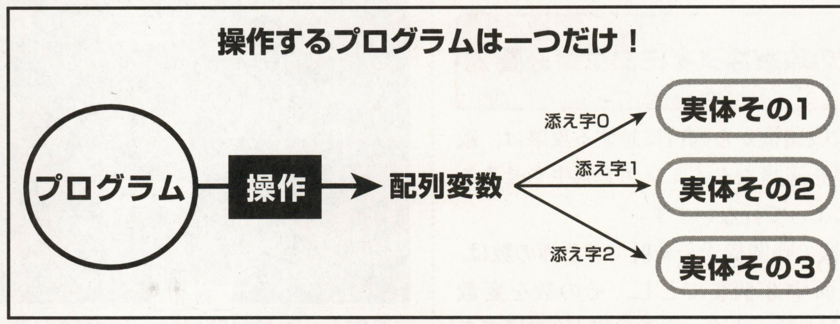


《第3図》このように，キャラクターの種類ごとに，一つのプログラムを用意して簡略化すれば，処理が簡単になるのだ！

配列変数を活用しよう！



《第4図》配列変数は，同じ処理を繰り返すときに活用できる，便利な変数だ



《第5図》実体は配列変数のサイズぶん存在するが，操作するプログラムは一つだけでよい

や移動アルゴリズムなどは共通化できても，個々のキャラクターの座標や状態は共通化できないためです。

ここで登場するのが，“配列変数”です。プログラマーにはおなじみの概念なのですが，その他の人もこの考えかたは理解しておきましょう。

配列変数は，第4図のように名前自体は一つですが，添え字を変えることによって異なる変数にアクセスすることができます。これを使って，座標や状態など個々のキャラクター固有の情報を，配列変数に格納してしまいます。そして，プログラムでは添え字を変更しながら処理を行なえば，一つのプログラムで複数のキャラクターについて処理を行なうことが可能になるのです（第5図）。

今回のゲームでは，敵戦闘機と敵の弾について，第1表と第2表のような配列変数に割りあてることにします。

くわしく説明すると，まず敵戦闘機については，

- 基本となる座標と状態を格納する変数
- 移動方向を決定するために使う基準X座標用変数
- X方向の速度を格納する変数
- 弾を何発発射しているかをカウントする変数
- 弾を発射してからの時間をカウントする変数

《第1表》敵戦闘機の配列変数

変数名	内容
fx	X座標（敵戦闘機の中心）
fy	Y座標（敵戦闘機の上端）
ff	負の数ならば存在せず，登場までのカウント数になる。「0」のタイミングで発生処理を行なう。「1」で画面に存在する。「2以上」でやられている状態をカウントする
fxr	目標X座標
fxv	X方向速度
fmn	弾を発射した数
fmc	弾を連発しないようにするためのカウンタ

《第2表》敵の弾の配列変数

変数名	内容
mx	X座標
my	Y座標（敵ミサイルの上端）
mf	「－1」ならば存在しない。「0以上」ならば存在し，自分を発射した戦闘機の添え字を示す

を用意しています。

敵の弾については，

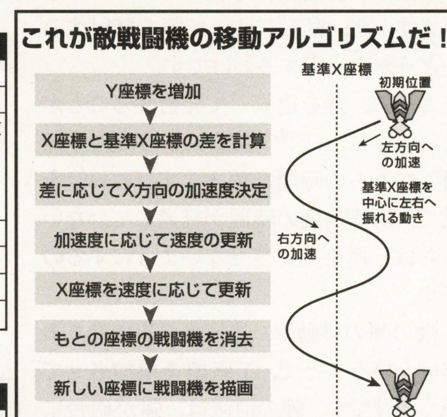
- 戦闘機同様の座標と状態格納変数
- 自分がどの戦闘機から発射されたかを記録しておく変数

などを用意しています。

これが敵戦闘機の移動アルゴリズムだ！

敵戦闘機の移動は，第6図のようなアルゴリズムになっています。

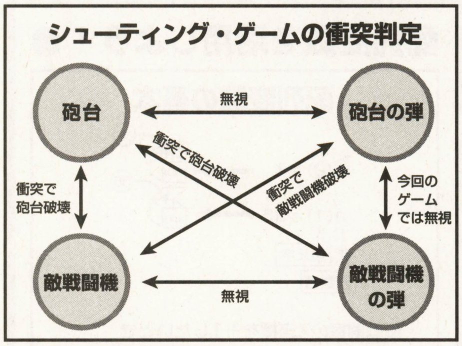
これが敵戦闘機の移動アルゴリズムだ！



《第6図》敵戦闘機の移動アルゴリズムは，多彩なほうがおもしろくなる

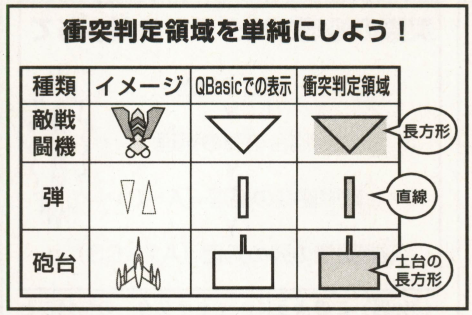
まずY座標については，画面上からじょじょに下方向へ移動させるため，一定のペースで増加させます。X座標については，基準X座標にもどろうとするような加速をX方向速度にあたえます。

実際のX座標は，このX方向速度に応じて更新していきます。すると第6図のように，基準X座標に対して右方向へずれていくと左方向への加速が，左方向へずれていくと右方向への加速がそれぞれ作用します。結果的に戦闘機は，左右方向に振動しながら降りてくることになる

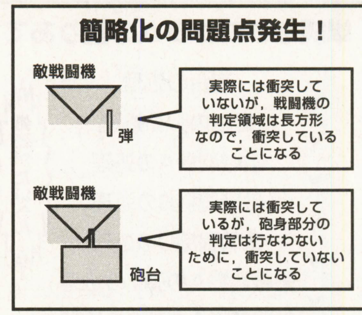


《第7図》今回作成するシューティング・ゲームは，このような四つの要素で衝突判定を行なう

衝突判定を簡略化する！



《第8図》このように物体を単純な形にすることで，実行スピードを上げることができる



《第9図》プレイヤーに有利になるように衝突判定を設定したほうがいい

わけです。

なお，画面下まで到達した戦闘機は消滅させます。

敵の攻撃はタイミングが必要？

敵戦闘機から砲台に対する攻撃は，敵の弾を適当なタイミングで発生させることによって行ないます。

1機の戦闘機から発射できる弾の数は，1画面中3個までとし，その数を変数FMNで数えます。変数の値が3未満であれば，弾を発射する余裕があることになりますから，乱数によって弾を発射するかどうかを決定するわけです。

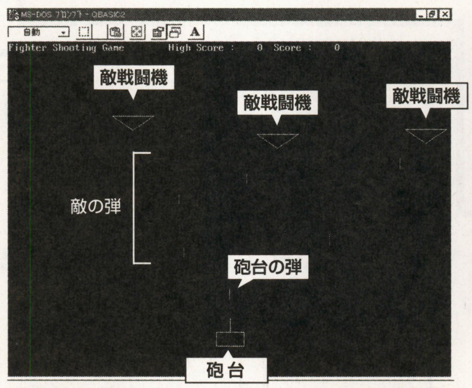
さらに，弾を連続して発射することがないように，変数FMCによって弾を発射してからの時間を数えます。この値を見て，ある程度の時間が経過していないうちは，弾を発射させないようにするのです。

敵の弾の移動は，まっすぐ下に降りるだけということで，Y座標を増加させていくだけです。弾の消滅は，弾が砲台に命中した場合や，画面下まで降りてきた場合に行ないます。

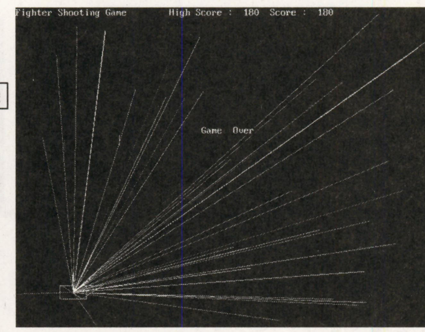
ゲームの成功を左右するのが“衝突判定”だ！

前回でくわしく紹介した，ゲームにとって重要な要素である“衝突判定”。キャラクターの数が増加すると，衝突判定も複雑になってきます。

しかし，キャラクター処理に配列変数を利用しているならば，衝突判定プログラムについてもキャラクターの種類ぶんだけ用意すればよく，個々のキャラクターについての衝突判定プログラムを用意する必要はありません。ただし，キャラクターの種類に応じた判断は必要となります。



《写真1》『Fighter Shooting Game』の起動画面。敵戦闘機は，左右に振動するような経路で下降してくる。このことをふまえて，あらかじめ位置を予想して弾を撃つのだ！



《写真2》衝突が判定され，ゲーム・オーバー。敵戦闘機や弾の速度は，じょじょに上がってくるため，早い段階でなるべく多くの戦闘機を撃墜しないと，高得点は望めないぞ

今回のゲームでは，キャラクターの衝突の関係は，**第7図**のようになります。これを見ると，判断が必要となる組み合わせは，

- **砲台と敵戦闘機**
- **砲台と敵の弾**
- **砲台の弾と敵戦闘機**

の組み合わせになります。

これら衝突判定は，片方が単一のキャラクター，もう片方が複数のキャラクターであることから，「衝突判定は複数の側の移動処理中で行なう」ことにします。

衝突判定は甘くしたほうがいい？

前回紹介したゲームの『ブロックくずし』では，衝突判定をリアルにして，ゲームに変化をあたえていました。しかし，今回のようなゲームの場合，あまり衝突判定を厳密に行なっても，ゲーム性にはあまり影響がありません。

プログラム実行速度の面からも，許容される範囲で衝突判定を簡単に済ませてしまうほうが有利です。このあたりのバランスは，そのゲームが“おもしろいかおもしろくないか”というところにかかわる重要な問題ですから，試行錯誤してきめるのがいいでしょう。

さて，今回の衝突判定については，砲台，敵戦闘機，そして双方の弾について，その形状を無視します。すべて長方形か直線になっていると仮定して，衝突判定を行ないましょう（**第8図**）。長方形同士の衝突判定ならば，各座標軸方向についての比較をするだけで済み，プログラムが簡単になって実行速度も向上します。

ただし，実際には**第9図**のように，衝突していなくても衝突している処理が行なわれてしまう問題が厳密には存在します。しかし，プレイヤー側が有利になるように衝突判定範囲を調整してやると，ほとんど気にならなくなるものです。逆に，プレイヤー側が不利になるような衝突判定にすると，プレイヤーのストレスの原因になるので，注意しましょう。

QBasicで作ったシューティング・ゲームを見てみよう！

さて，今回紹介したアルゴリズムを使って作成したシューティング・ゲームが，『Fighter Shooting Game』です（**写真1**）。

リスト1を入力して実行すると，画面上に逆三角形の敵戦闘機が登場します。プレイヤーは，画面下の砲台を[4][6]キーで左右に移動させることができます（[5]キーで砲台は停止する）。そして，スペース・キーで弾を撃ち，敵戦闘機を撃墜しなくてはなりません。

敵戦闘機は，1機につき最大3発までの弾を撃って反撃してきます。時間の経過とともに，敵戦闘機や敵の弾の速度が上がっていくので，注意してください。敵の弾や戦闘機に砲台が触れると，砲台は爆発してゲーム・オーバーとなります（**写真2**）。

プログラムは，キャラクターの種類に応じて処理をわけているため，キャラクターの数を変えるのは容易です。たとえば，**リスト1**の①の部分を変更することで，敵戦闘機の数を10にすることもできます。

このように，配列変数を利用することによって，キャラクターの個数がプログラムの複雑さに結びつくのを防ぐことができるのです。

次回はさらに複雑なシューティング・ゲームに挑戦！

複数のキャラクターが画面を動くと，ゲーム自体の迫力が増し，多彩なゲーム性を持たせることができます。ゲームの究極は，視界全体が動く3次元ゲームかもしれませんが，2次元ゲームでも動きを強調することによって，ある程度までは迫力を増すことができるのです。

さて，次回は複数のキャラクター同士の衝突判定を含むシューティング・ゲームを作成する予定です。お楽しみに！

《リスト1》『Fighter Shooting Game』のプログラム・リスト（QBasic用）

```
common shared xmax,ymax,hw,ht,fw,fh,bx,by,bf,hx,score,hiscore

dim shared fx(2),fy(2),ff(2),fxr(2),fxv(2),fmn(2),fmc(2) '敵戦闘
機用配列変数
'dim shared fx(9),fy(9),ff(9),fxr(9),fxv(9),fmn(9),fmc(9)
dim shared mx(8),my(8),mf(8) '敵弾用の配列変数
'dim shared mx(29),my(29),mf(29)

screen 12
xmax = 640 '画面横ドット数
ymax = 480 '画面縦ドット数
hw = 20 '砲台の幅（片側）
ht = 20 '砲台の高さ
fw = 30 '戦闘機の幅（片側）
fh = 20 '戦闘機の長さ
hiscore = 0 'ハイスコア
gf = 0 'ループフラグ
while gf = 0
  score = 0 'スコア
  makestage '画面作成
  for i = 0 to 2 '敵戦闘機を10機に増やすときはここを「for i=0 to
9」にする
    ff(i) = -int(rnd(1)*300) - 10 '最初は敵戦闘機は登場していな
い状態
    fmn(i) = 0
  next
  for i = 0 to 8 'to 29
    mf(i) = -1 '最初は敵弾は無い
  next
  hx = xmax / 2 '砲台初期座標
  hv = 0 '砲台移動速度
  bf = 0 '砲台の弾の存在フラグ
  fv = 1 '敵戦闘機・敵弾移動基準速度
  f = 0
  while f = 0 'ゲームメインループ
'   砲台の処理
    k$ = inkey$ 'キー入力に応じた砲台移動処理
    if k$ = "4" then hv = -1 '左移動
    if k$ = "6" then hv = 1 '右移動
    if k$ = "5" then hv = 0 '停止
    if k$ = " " then fire 'スペースキーで弾発射
    if k$ = chr$(&H1B) then 'ESCキーで終了
      f = 1
      gf = 1
    end if
    nhx = hx + hv '新しい座標を計算
    if nhx + hw >= xmax - 10 or nhx - hw <= 10 then nhx = hx '左
右の移動限界をチェック
    drawhoudai hx,0 '砲台を消去
    drawhoudai nhx,15 '更新された場所に描画
    hx = nhx
'   砲台の弾の処理
    if bf > 0 then
      nby = by - 3 'Y座標を減らすことによって上昇させる
      line(bx,by)-(bx,by+15),0
      if nby > 32 then
        line(bx,nby)-(bx,nby+15),14 '新しい位置に表示
        by = nby
      else
        bf = 0 '上まで到達したら消滅
      end if
    end if
'   敵戦闘機の処理
    fv = fv + 0.0001 '時間経過と共に速度を速めていく
    '添え字Tを変化させていく
①→ for t = 0 to 2 'to 9
      if ff(t) < 0 then 'ff()が0未満ならば画面に登場していない
        ff(t) = ff(t) + 1 '登場までのカウンタを増加させる
      elseif ff(t) = 0 then
        fx(t) = rnd(1) * xmax / 2 + xmax / 4 '各変数の初期化
        fy(t) = 48
        ff(t) = 1 '画面内移動中
        fxr(t) = ( rnd(1) * 2 + 1 ) * ( int(rnd(1) * 2) * 2 - 1
) * xmax / 15 * fv + fx(t)
        fxv(t) = 0
        fmc(t) = 0
      elseif ff(t) = 1 then
        nfy = fy(t) + 0.5 * fv '画面下方向へ移動
        a = ( fxr(t) - fx(t) ) * 0.003 '基準座標を目指す加速度を
計算
        fxv(t) = fxv(t) + a * 0.1 '加速度に応じて速度を計算
        nfx = fx(t) + fxv(t) * fv 'X座標を更新
        drawfighter fx(t),fy(t),0 '古い位置の戦闘機を消去
        if fy(t) < ymax then
          drawfighter nfx,nfy,11 '新しい位置に描画
          fx(t) = nfx '座標を更新
          fy(t) = nfy
          ' 適宜弾を発生させる
          if fmc(t) > 0 then
            fmc(t) = fmc(t) - int(rnd(1)*2) '連発を防ぐ
          else
            if fmn(t) < 3 and fy(t) < ymax / 2 then '1機の戦闘
機は3発まで&画面下の方では発射させない
              play "MBC64"
              j = -1 '空いている配列変数を探す
              for i = 0 to 8 'to 29
                if mf(i) < 0 then j = i
              next
              mf(j) = t 'ミサイル発生
              mx(j) = fx(t)
              my(j) = fy(t)
              fmn(t) = fmn(t) + 1
              fmc(t) = 50
            end if
          end if
          ' 戦闘機と砲台の弾との衝突判定
          if bf > 0 and abs(fx(t) - bx) <= fw and fy(t) <= by +
15 and fy(t) + fh >= by then
            play "MBB64G64" '戦闘機に砲台の弾が命中
            bf = 0 '砲台の弾を消去
            line(bx,by)-(bx,by+15),0
            scoreup 10 '得点アップ
            drawfighter fx(t),fy(t),13 '破壊されたら表示色を変更
            ff(t) = 2 '破壊中
          ' 戦闘機と砲台の衝突判定
          elseif abs(fx(t) - hx) <= fw + hw and fy(t) >= ymax -
64 and fy(t) <= ymax - 64 + ht then
            play "MBD64F64D64F64D64F64"
            for i = 0 to 39 '火花
              line(hx,ymax-64+ht/2)-
(rnd(1)*xmax,rnd(1)*ymax),int(rnd(1)*15)+1
            next
            f = 1 'ゲーム終了
          end if
        else
          ff(t) = -int(rnd(1)*50) - 1 '画面下まで来たら消滅して
再登場を待つ
        end if
      else
        ff(t) = ff(t) + 1
        if ff(t) < 50 then
          drawfighter fx(t),fy(t),13
        else
          drawfighter fx(t),fy(t),0 '戦闘機消去
          ff(t) = -int(rnd(1)*100) - 1 '再登場を待つ
        end if
      end if
    next
'   敵戦闘機の弾の処理
    for t = 0 to 8 'to 29
      if mf(t) >= 0 then '存在しているかどうかのチェック
        line(mx(t),my(t))-(mx(t),my(t)+15),0 '消去
        my(t) = my(t) + 1.5 * fv '下方向へ移動
        if my(t) < ymax - 15 then
          line(mx(t),my(t))-(mx(t),my(t)+15),9 '表示
          ' 砲台との衝突判定
          if abs(mx(t) - hx) < hw and my(t) >= ymax - 64 - 15
and my(t) + 15 < ymax - 64 + ht then
            play "MBD64F64D64F64D64F64"
            for i = 0 to 39 '火花
              line(hx,ymax-64+ht/2)-
(rnd(1)*xmax,rnd(1)*ymax),int(rnd(1)*15)+1
            next
            f = 1 'ゲーム終了
          end if
        else
          fmn(mf(t)) = fmn(mf(t)) - 1 '自分を撃った戦闘機のミサ
イルカウントを減らす
          line(mx(t),my(t))-(mx(t),my(t)+15),0 '消去
          mf(t) = -1
        end if
      end if
    next
  wend
  locate 12,36
  print "Game  Over"
  f = 0
  while f = 0
    k$ = inkey$
    if k$ = chr$(&H1B) then
      f = 1
      gf = 1
    end if
    if k$ = chr$(13) then f = 1
  wend
wend

sub drawhoudai(x,c) '砲台表示
  line(x-hw,ymax-64)-(x+hw,ymax-64+ht),c,b
  line(x,ymax-64)-(x,ymax-64-ht),c
end sub

sub drawfighter(x,y,c) '戦闘機表示
  if x - fw > 0 and x + fw < xmax then
    line(x-fw,y)-(x+fw,y),c
    line(x-fw,y)-(x,y+fh),c
    line(x+fw,y)-(x,y+fh),c
  end if
end sub

sub fire '砲台の弾発射
  if bf = 0 then
    bx = hx
    by = ymax - 64 - 16
    play "MBA64"
    bf = 1
  end if
end sub

sub makestage
  cls
  print "Fighter Shooting Game"
  scoreup 0
end sub

sub scoreup(up)
  score = score + up '得点アップ処理
  if score > hiscore then hiscore = score
  locate 1,30
  print using "High Score : ####  Score : ####";hiscore;score
end sub
```

リスト入力&実行方法

このリストは，QBasicで動作します。QBasicは，DOS／Vパソコンで動作する構造化BASIC（英語版）で，Windows95やWindows98のCD-ROMの中に収録されています。Windows95では“other¥oldmsdos”フォルダに，Windows98では“tools¥oldmsdos”フォルダにそれぞれ収録されています。

その中の“qbasic＊.＊”に該当するファイルを，ハードディスクの適当なフォルダにコピーしてください。つぎに，MS-DOSプロンプトを起動して，コピーしたフォルダに移動します。ここで「us」と入力すると，英語モードになります（日本語モードにもどす場合は「jp」）。

そして「qbasic」と入力すると，QBasicが起動します。[Esc]キーを押して，リストを入力してください。

プログラムの実行は，メニューより[Run]-[Start]を選択します。実行を強制終了するには，[Ctrl]＋[Pause]キーを押してください。

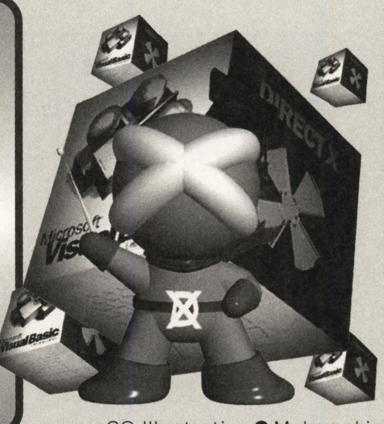
QBasicを終了するときには，メニューより[File]-[Exit]を選びます。

特別連載

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

Visual Basicによる

DirectX（ダイレクトエックス）プログラミング入門



CG Illustration●Mekamaki

第13回　クリッピングの効果とムービー・ファイル処理テクニック

マルチメディア技術DirectXを使ったプログラミングを紹介するこの連載，先月3月号では「DirectAnimationでムービー・ファイルを取り扱うテクニック」について解説しました。今回は，引き続きムービー・ファイルを使ったサンプルを紹介しながら，画像の“クリッピング”についてくわしく紹介していきたいと思います。

TEXT＆PROGRAMMING
Visual Basicサポートグループ 平井昌人



Masato Hirai Profile

横浜市生まれ。元N88-BASICユーザー。Quick Basic, MS-BASICのサポート・エンジニアとしてマイクロソフトに入社。最近，『Microsoft Digital Sound System』で音を楽しんでいる。USB接続ですばらしい音がでるのだ。こいつぁ，すげーぞ。

＊1　DirectAnimation
さまざまな技術の総称であるDirectXのうち，DirectAnimationは，2D／3Dグラフィックス，サウンド，映像などを総合的にサポートする，高レベルな命令を提供している。この連載では，DirectAnimationを使って，さまざまなサンプルを紹介している。

＊2　VBScript
IE3.0以降で動作するプログラミング言語で，VBと下位互換性がある。VBScriptのプログラムは，HTMLコード内に埋め込んで使用する。IEでそのHTMLをアクセスすると，組み込まれたVBScriptのプログラムが自動的に実行されることになる。

クリッピングとは？

今回紹介するテクニックは，画像の“クリッピング”です。DirectAnimation＊1でクリッピングといえば，画像イメージから一部を切り取る処理のことを指します。

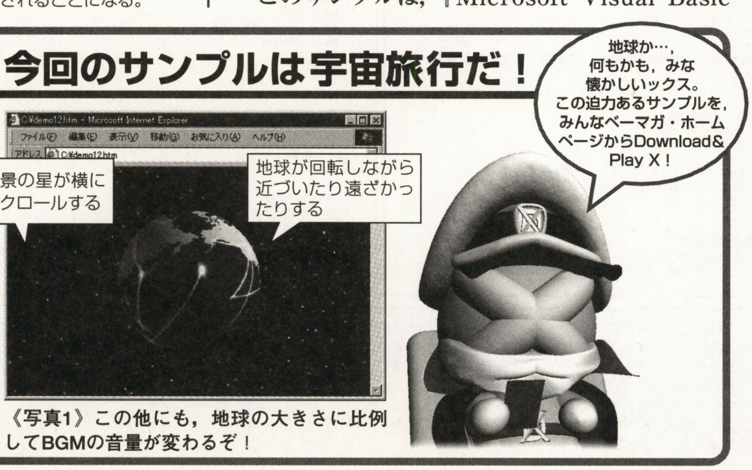
それでは，今回のサンプルを見てみましょう。**写真1**のように，画面中央で地球がまわるムービー（AVIファイル）が再生され，そのうしろで星空の背景イメージがスクロールします。また，ムービー自体のサイズが拡大縮小して，それに合わせてBGMの音量も変化します。

このサンプルは，『Microsoft Visual Basic Script＊2（以下VBScriptと略）』によるHTMLで記述されています。『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略）』とテキスト・エディタがあれば，誰でも簡単に入力／実行することができます。また，テキスト・エディタで入力するよりも『Microsoft Visual Basic（以下VBと略）』でコーディングしたほうが便利ですから，VBユーザーはそちらでためしてください。

ここからの解説は，VBScript用の**リスト1**を使って進めていきます。今回のサンプルは，**写真2**のようなムービー・ファイルを使用しています。これはAVI形式で，『Microsoft Visual InterDev 6.0』に付属するサンプルの中の，“globe.avi”というファイルを使っています。

ここで紹介しているサンプル一式は，ベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）からダウンロードすることができますよ。

今回のサンプルは宇宙旅行だ！



《写真1》この他にも，地球の大きさに比例してBGMの音量が変わるぞ！

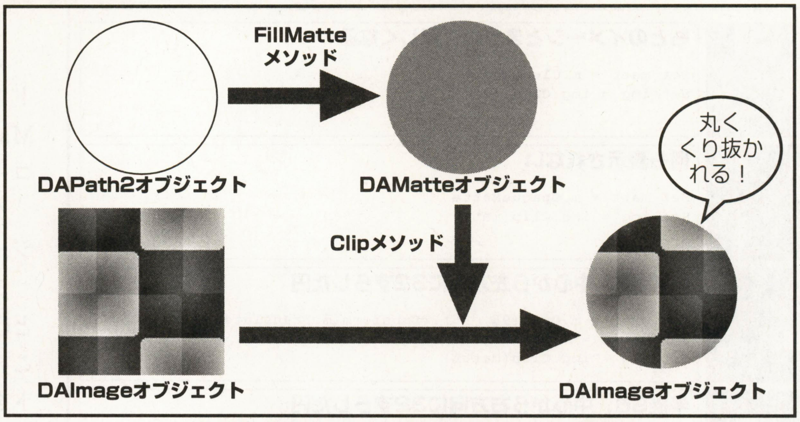
基本的なクリッピングの手順を見てみよう！

それでは，クリッピングの手順を見ていくことにしましょう。

画像イメージの基本的なクリッピングは，つぎの三つのステップとなります。**第1図**も参照してください。



《写真2》今回使用しているムービー・ファイル“globe.avi”



《第1図》画像イメージの基本的なクリッピング手順

①DAPath2オブジェクトの定義

はじめに，クリッピング*3の領域のもとになる軌跡を定義します。

これは，DAPath2オブジェクトという“軌跡”を取り扱うオブジェクトを作成することからはじめます。円，楕円，正方形など，すでに紹介した2Dベクトル・グラフィックスのテクニックを利用します。

たとえば“円”であれば，つぎのような構文になります。幅64ピクセル，高さ64ピクセルの円を表す軌跡を定義して，DAPath2オブジェクト型の変数pthに格納します。

```
Set pth = m.Oval(64, 64)
```

②DAMatteオブジェクトの定義

軌跡が定義できれば，この情報をもとにクリッピング領域を管理するDAMatteオブジェクトを作成します。通常，FillMatteというメソッドで“軌跡”から“クリッピング領域”を定義します。つぎの例は，DAPath2オブジェクト（変数pth）からDAMatteオブジェクト（変数matt）を作成します。

```
Set matt = m.FillMatte(pth)
```

③DAImageオブジェクトへの適用

クリッピング領域を定義したDAMatteオブジェクトが作成できたら，切り取りの対象となる画像イメージ（DAImageオブジェクト）に適用します。これは，DAImageオブジェクトが提供するClipメソッドを使います。

＊3　クリッピング

クリッピングには，指定されたビデオメモリ（VRAM）領域以外への不正なアクセスを防ぐ働きもある。つまり，指定した領域への描画を行なわない機能だ。しかし，DirectAnimationを使う限り，ビデオメモリなどは意識しなくてよい。また，DirectDrawでは，クリッピングをDirectDrawClipper（ダイレクト・ドロー・クリッパー）という可愛らしい名前のオブジェクトが管理している。Windows上でのそれぞれのウィンドウもまた，クリッピングを行なっており，自分のウィンドウの外への描画を抑止している。

《リスト1》DirectAnimationでムービー・ファイルを扱うサンプル・プログラム・リスト（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=LIME LEFTMARGIN="0",TOPMARGIN
="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D"
>
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Sub Window_OnLoad()

'-----------------------------------------------
    '初期設定
'-----------------------------------------------
    '①変数の宣言
    Dim m          'As DAStatics
    Dim num        'As DANumber
    Dim video      'As DAImportationResult
    Dim mov        'As DAImage
    Dim bak        'As DAImage
    Dim pth        'As DAPath2
    Dim matt       'As DAMatte
    Dim snd        'As DASound
    '②ピクセル座標系で初期化
    Set m = DAControl.PixelLibrary
    '③動的な値の作成 (0→1→0→1→0 のSinカーブ)
     Set num = m.Abs(m.Sin(m.Mul(m.LocalTime, m.DANum
ber(0.1))))

'-----------------------------------------------
    'ムービーファイルの処理
'-----------------------------------------------
    '④ムービーファイルのロード
    Set video = m.ImportMovie("globe.avi")
    '⑤イメージデータの摘出
    Set mov = video.Image
    '⑥リピート再生の設定
    Set mov = mov.SubstituteTime(m.Mod(m.LocalTime,
video.Duration))
    '⑦動画イメージの拡大縮小
    Set mov = mov.Transform(m.Scale2UniformAnim(num))


'-----------------------------------------------
    '背景イメージの処理
'-----------------------------------------------
    '⑧背景イメージのロード
    Set bak = m.ImportImage("stars.jpg").Tile
    '⑨スクロールの設定 (毎秒16ピクセルで右へ)
    Set bak = bak.Transform(m.Translate2Rate(16, 0))
    '⑩軌跡の定義
    Set pth = m.OvalAnim(m.Mul(m.DANumber(220), num),
m.Mul(m.DANumber(220), num))
    '⑪DAMatteの定義
    Set matt = m.DifferenceMatte(m.ClearMatte, m.Fill
Matte(pth))
    '⑫スクロールイメージをクリッピング
    Set bak = bak.Clip(matt)

'-----------------------------------------------
    'サウンドの処理
'-----------------------------------------------
    '⑬サウンドデータのロード
    Set snd = m.ImportSound("MciTest.mid").Sound
    '⑭音量の設定
    Set snd = snd.GainAnim(num)
    '⑮サウンドのリピート再生
    Set snd = snd.Loop
'-----------------------------------------------
    'コントロールにオブジェクトをセット
'-----------------------------------------------
    DAControl.Image = m.Overlay(bak, mov)
    DAControl.Sound = snd
    DAControl.Start
    Call Window_OnResize
  End Sub

  Sub Window_OnResize()

    On Error Resume Next
    'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight

  End Sub

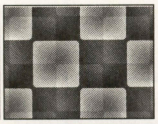
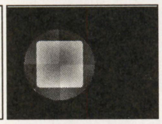
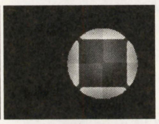
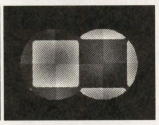
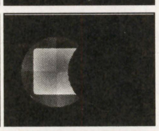
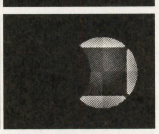
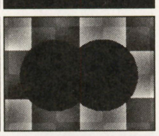
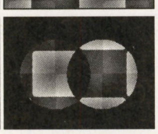
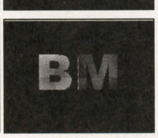
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

入力方法

このリストは，『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略）』とテキスト・エディタ（『メモ帳』など）があれば，実行することができます。IE4は，以下のアドレスから無償でダウンロードすることができます。

●http://www.microsoft.com/japan/download.htm

リストをメモ帳などで入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存してください（ここでは“c:¥demo12.htm”としている）。そして，IE4の[ファイル]メニューより，[開く]で保存したファイルを読み込みます。すると，プログラムが実行されるようすを，IE4で確認することができます。

A		**もとのイメージとまったく同じくなる** `Set matt = m.ClearMatte` `Set img = img.Clip(matt)`
B		**何も表示されない** `Set matt = m.OpaqueMatte` `Set img = img.Clip(matt)`
C		**半径96，中心から左方向に32ずらした円** `Set pthL = m.Oval(96, 96).Transform(m.Translate2(-32, 0))` `Set mattL = m.FillMatte(pthL)` `Set img = img.Clip(mattL)`
D		**半径96，中心から右方向に32ずらした円** `Set pthR = m.Oval(96, 96).Transform(m.Translate2(32, 0))` `Set mattR = m.FillMatte(pthR)` `Set img = img.Clip(mattR)`
E		**二つのmattL，mattRのどちらかに含まれる領域** `Set matt = m.UnionMatte(mattL, mattR)` `Set img = img.Clip(matt)`
F		**二つのmattL，mattRの共有する領域** `Set matt = m.UnionMatte(mattL, mattR)` `Set img = img.Clip(matt)`
G		**mattLの領域でかつmattRの領域に含まれない部分** `Set matt = m.DifferenceMatte(mattL, mattR)` `Set img = img.Clip(matt)`
H		**mattRの領域でかつmattLの 領域に含まれない部分** `Set matt = m.DifferenceMatte(mattR, mattL)` `Set img = img.Clip(matt)`
I		**mattLとmattRの結合した部分には含まれない領域** `Set matt = m.DifferenceMatte(m.ClearMatte,m.UnionMatte(matt` `L, mattR))` `Set img = img.Clip(matt)`
J		**mattLとmattRの共有部でかつ結合部に含まれない領域** `Set matt = m.DifferenceMatte(m.UnionMatte(mattL, mattR),` `_m.IntersectMatte(mattL, mattR))` `Set img = img.Clip(matt)`
K		**文字「BM」のクリッピング** `Set matt = m.TextMatte(m.DAString("BM"), m.DefaultFont.Size` `(72).Bold)` `Set img = img.Clip(matt)`

《第2図》このようにさまざまなクリッピングが実現できる！

構文は，つぎのようになります。

```
Set img = img.Clip(matt)
```

なお，①～③の三つのステップを，つぎのように1行で記述することもできます。

```
Set img = img.Clip(m.FillMatte(m.
Oval(64, 64)))
```

クリッピングのサンプルを見る ClearMatte／OpaqueMatteプロパティ

それでは，つぎに第2図を見てください。

これは，1枚の画像イメージからClipメソッドでクリッピングするときに利用する，DAMatteオブジェクトのパターンのプログラム・コードとその結果を示してあります。

クリッピングされるイメージ（DAImageオブジェクト）は，第2図のAのような画像です。

これに対して，まずはClearMatteプロパティとOpaqueMatteプロパティを説明しましょう。この二つは，組み込みのDAMatteオブジェクトを返します。ClearMatteプロパティはクリッピングしない，つまりイメージ全体を対象にします。逆にOpaqueMatteプロパティは，領域なしのクリッピングで何も表示されません。

ClearMatteプロパティは，他のDAMatteと組み合わせて使用するのが一般的です。

単一のクリッピング FillMatteメソッド

つぎに，二つのDAMatteオブジェクト（mattL，mattR）を定義します。mattLは，半径96ピクセルの円で，中心から左方向に32ピクセルずらしたものです。これに対してmattRは，半径は同じく96ピクセルの円で，中心から右方向に32ピクセルずらしたもの[*4]です。

この二つをそれぞれDAimageオブジェクトに適用すると，第2図のCとDのように円で切り取ったイメージになります。

結合／共有させる UnionMatte／IntersectMatteメソッド

つぎに，先ほどのFillMatteメソッドで作成した二つのDAMatteオブジェクトを結合させてみましょう。UnionMatteメソッドとIntersectMatteメソッドは，結合させた結果を新しいDAMatteオブジェクトとして返します。

UnionMatteメソッドは，二つのmattL，mattRのどちらかに含まれる領域を返します（第2図のE）。

これに対してIntersectMatteメソッドは，二つのDAMatteオブジェクトでおたがいに共有する部分の領域を返します（第2図のF）。

何か，数学の“集合”みたいですが…。

三日月を作る DifferenceMatteメソッド

DifferenceMatteメソッドは，二つのDAMatteオブジェクトを引数に取ります。

結果は，第1引数の領域でかつ第2引数の領

＊4 32ピクセルずらしたもの
Translate2メソッドの代わりに，Translate2RateやTranslate2Animを使用すれば，クリッピング領域を動的に動かすことができる。ちょうど，スポット・ライトのような動きも演出できるわけだ。また，Scale2AnimやScale2UniformAnimメソッドによって，クリッピングのサイズを変化させてもおもしろい効果が期待できる。これらの効用範囲は，無限なのだ。

域に含まれない部分を返します。言葉では表現しにくいので，これは**第2図**のGとHを見てください。

このDifferenceMatteメソッドでは，引数の順番を逆にすると結果も異なるので，注意してください。

さて，これらのDAMatteオブジェクトをいろいろと組み合わせれば，多彩な切り取りかたが簡単に定義できます。

たとえば，Eの逆パターンを作ってみましょう。これは，イメージ全体に含まれていて，かつmattLとmattRの結合した部分には含まれない領域となります。結果は，**第2図**のIのようになります。

さらに他の組み合わせとして，**第2図**のJのようにすることも可能です。これは，mattLとmattRの結合部を第1引数に，共有部を第2引数にしてDifferenceMatteメソッドを適用しています。

文字によるクリッピングはTextMatteメソッド

面白いところでは，テキスト（文字）によるクリッピングも可能です。プログラムとその結果は，**第2図**のKのようになります。

ここでは，「BM」という文字を，m.DAStringでDAStringオブジェクト*5に変換して，第1引数に渡します。第2引数は，フォントの属性を定義するDAFontStyleオブジェクトです。

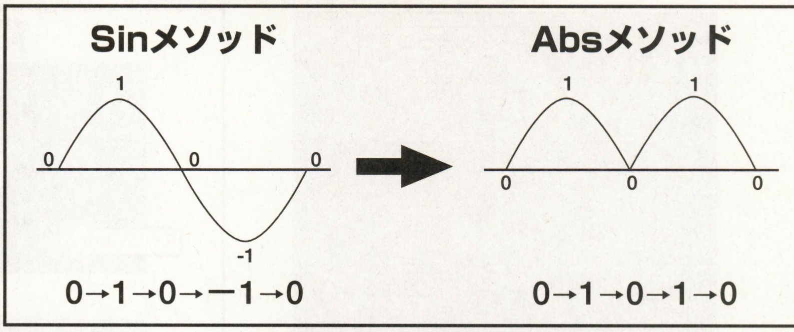
フォントの属性などを変えて，いろいろためしてみてください。

サンプル・プログラムの詳細を知ろう！

それでは，リスト1のサンプルの詳細解説をしていきましょう。

①変数の宣言

VBScriptは変数宣言が不要で，VBのようにAsで変数のデータ型を明示する必要はありません。逆に，Asで変数のデータ型を指定すると，エラーになります。



《第3図》変数numの変化するようす

このサンプルでは，VBScriptにも変数宣言を記述しておきました。変数のデータ型を示すAs以降はコメントにしてありますが，データ型がわかりやすくなると思います。

②ピクセル座標系で初期化

今回のサンプルは，ピクセル座標系*6ライブラリを使います。

変数mは，ピクセル座標系にもとづくDAStaticsオブジェクトです。DirectAnimationで使用する数々の関数（メソッド）が，このオブジェクトから提供されます。ピクセルライブラリの場合，変数名はmでなくpを使うのがいいのでしょう。

③動的な値の作成

はじめに，「動画のサイズ」「サウンドの音量」「背景のクリッピング領域のサイズ」の値を動的に変更するために，そのもとになる変動値をDANumberオブジェクトで作成しておきます。

m.LocalTimeプロパティは，スタート時からカウント・アップしていくタイマです。この値に，m.DANumber(0.1)をMulメソッドで掛け合わせて，実際の1／10にしたゆっくり目のタイマにします。これを，Sinメソッドの引数に渡します。

Sinメソッドは，「0」→「1」→「0」→「−1」→「0」の変動を返しますから，絶対値を求めるAbsメソッドで，プラス側で変動するように直します。この結果，変数numは**第3図**のように変化する値になります。Sinカーブなので，0付近は素早く，1付近でゆっくりした増減をします。

④ムービー・ファイルのロード

このサンプルで使用している動画ファイル

＊5 DAStringオブジェクト
DirectAnimationでは，"数値"がDANumberオブジェクトで管理されているように，"文字列"もまたDAStringというオブジェクトとして扱うことがある。とくに，メソッドの引数にこの型を要求されるケースが多い。引数のデータ型は，DirectAnimationのヘルプまたはVBのオブジェクトブラウザで確認できる。

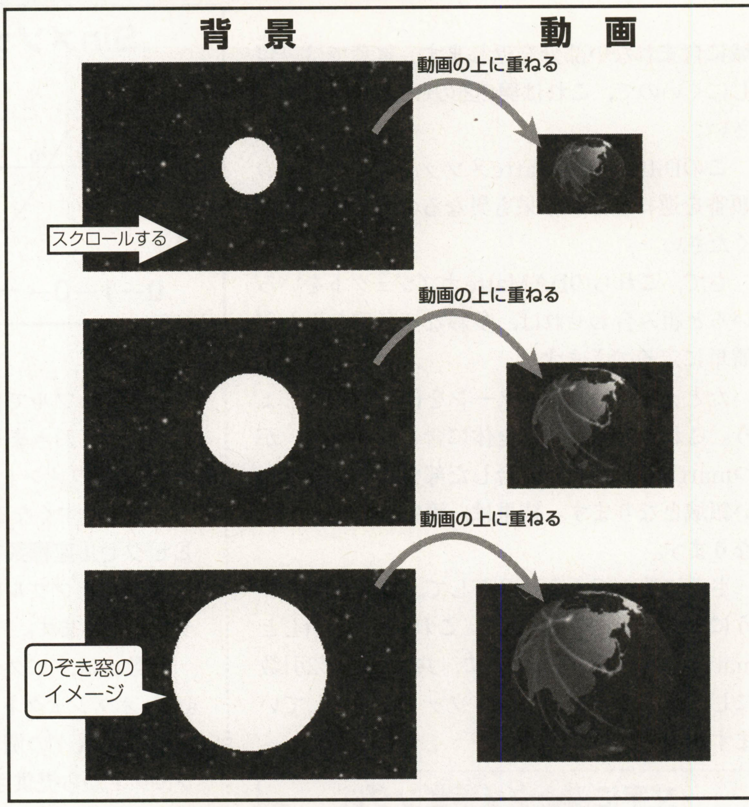
＊6 ピクセル座標系
2D系はピクセル単位，3D系はメートル単位というのが一般的である。DirectAnimationは，内部ではメートル単位の処理をしているので，メートル単位系を利用したほうが優位だが，パフォーマンスに大きなちがいは見られない。プログラムの内容によって，便利なほうを利用すればよいだろう。ただし，ピクセルとメートルの差が大きいことには注意したい。たとえば，「1だけ左に移動」という処理をピクセル座標系で行なえば，ほとんど動かない。これがメートル座標系であれば，画面から外れたはるか左まですっ飛んでしまうのだ。ピクセル単位とメートル単位を相互に変換したいときは，m.Pixelプロパティを使おう。これは，1ピクセルが何メートルであるかをDANumber型で返すものだ。1ピクセルはおよそ0.000263メートルに対し，1メートルは何と671875ピクセル。メートル→ピクセルへの数値変換は，メートル単位の値をm.Pixelで割る。反対に，ピクセル→メートルへは，ピクセル単位の値のm.Pixelを掛ければ求められる。



《写真3》"glove.avi"は，このように地球が回転しながらネットワークで結ばれる概念映像なのだ



《写真4》背景となる"stars.jpg"



《第4図》動画とスクロールする背景を合成する方法

"globe.avi"は，写真3のような地球がまわる7秒の短い動画で，サウンドはありません。このファイルを，ImportMovieメソッド*7で読み込みます。

ファイル名の指定は，HTMLと同じフォルダであればファイル名だけでOKです。ImportMovieメソッドで読み込んだムービー・ファイルは，DAImportationResultオブジェクト*8型の変数videoに格納されます。

⑤イメージデータの抽出

つぎに，DAImportationResultオブジェクト(video)のImageプロパティを参照して，イメージ・データをDAImageオブジェクト型の変数movにセットします。

これで，ムービーから動画の部分だけを取りだし，DAImageオブジェクトを作成したわけです。

⑥リピート再生の処理

ここでは，ムービーをリピート再生させるための処理をします。この処理に関しては，3月号の第12回でくわしく紹介しているので，省略します。

⑦動画イメージの拡大縮小

ムービーで再生させる画像イメージを，いつもの"変換"のテクニックを使って，拡大縮小をあたえます。

2D上での拡大縮小を定義するScale2UniformAnimメソッドに，作成しておいた変動する値numを使って，0倍～1倍までを繰り返す変換(DATransform2オブジェクト)を定義します。これを，Transformメソッドで画像イメージ(mov)に適用します。

これで，「動画」=地球のイメージは完成です。

⑧背景イメージのロード

写真4が，背景にするイメージ・ファイル"stars.jpg"です。これを，ImportImageメソッドでロードします。さらに，Tileメソッドでタイル貼りにして，DAImageオブジェクト型の変数bakに格納します。

⑨スクロールの設定

背景は，左から右へ横スクロールするようにします。背景イメージbakに，Translate2RateメソッドでX方向に毎秒16ピクセルで平行移動する変換を定義して，Transformメソッドで適用します。

⑩軌跡の定義

つぎに，動画とスクロールする背景をうまく合成するため，第4図のような方法を使います。

これは，動画と背景のイメージを合成(Overlay)するときに，背景のイメージを一番手前にします。見た目は地球の動画イメージが上にありますが，実際は背景イメージをクリッピングで空けた穴からうしろの動画を見ているのです。動画イメージを上に持ってきてしまうと，動画の矩形(長方形)の部分が表示されて，きれいにスクロールしない*9のです。

ここからが，今回のテクニカル・ポイントの部分です。まず，クリッピングするための領域を，DAPath2オブジェクトで軌跡として定義します。今回は，"円"です。

＊7 ImportMovieメソッド
ImportMovieメソッドに限らず，画像ファイルをロードするImportImageメソッド，サウンド・ファイルをロードするImportSoundメソッドなどがある。DirectAnimationが提供するImport系のメソッドには，ImportMovieAsync，ImportImageAsync，ImportSoundAsyncというように，うしろに「Async」が付いたメソッドが存在する。これは，非同期にロードさせるメソッド群だ。インターネットでは，低速回線使用時にダウンロードか完了するまでプログラムを停止させず，ロードが完了するまで別の画像などを表示しておき，プログラムの進行を妨げないために用意されている。

＊8 DAImportationResultオブジェクト
DAImportationResultオブジェクトは，読み込んだメディアの情報やデータを総括的に管理するオブジェクトだ。たとえば，DAImportationResultオブジェクトのDurationプロパティを参照すれば，再生時間がDANumber型で求まる。しかし，この段階でイメージとサウンドには分離されていない。

＊9 きれいにスクロールしない
ムービーのイメージ自体が長方形のため，画面中央に星空の背景が表示されていない黒いエリアができてしまうのだ。

円（楕円）の軌跡は，Ovalメソッドで定義できます。ただし，この領域は拡大縮小させるために変動値numを使う必要があり，DANumver型を受け入れるOvalAnimメソッドのほうを使います。

ムービーの地球のイメージは，およそ220ピクセルありますから，0⟷1と増減するnumと掛け合わせて，0⟷220に変更して，OvalAnimメソッドの引数，幅と高さにあたえます。定義した軌跡は，変数pthに取ります。

⑪DAMatteの定義

軌跡が定義できれば，それをもとにDAMatteオブジェクトを作成します。このDAMatteオブジェクトによって，クリッピング領域が管理されます。

ここでは，二つのDAMatteオブジェクトがあります。まず一つは，円の軌跡から定義して作成したm.FillMatte(pth)です。これは，円の部分をクリップします。

そしてもう一つは，組み込みのプロパティm.ClearMatteです。m.ClearMatteは，画面全体です。DifferenceMatteメソッドを使って，この二つを組み合わせて，**第4図**のように真ん中が丸く抜けたクリッピング領域（DAMatteオブジェクト）を作ります。

⑫スクロールイメージをクリッピング

定義したDAMatteオブジェクトを，スクロールする背景イメージにClipメソッドで提供します。

⑬サウンド・データのロード

ここからは，サウンド・データの処理を行ないます。このムービー・ファイル自体はサウンド・データを持っていないので，別のサウンドを付けます。使用するサウンド・データ“MciTest.mid”は，VBのサンプルに含まれるものです。

ImportSoundメソッドでこのサウンド・データをロードして，SoundプロパティからDASoundオブジェクトを作成します。これを，変数sndに取ります。

⑭音量の設定

今回は，サウンドにも変化をあたえてみましょう。地球の画像の拡大縮小に合わせて，音量も連動して大きくなったり小さくなったりさせます。

音量の調整は，DASoundオブジェクトのGainAnimメソッド*10（Gainメソッド）で行ないます。音量は，0.0～1.0の範囲で指定します（1が最大）。変動値numを，GainAnimメソッドの引数にあたえればOKです。

⑮サウンドのリピート再生

サウンドも，リピート再生させるためにLoopメソッドで処理します。

リスト1の最後は，おなじみのコントロール（DAControl）のプロパティに，それぞれ加工したオブジェクトを代入してStartメソッドで開始します。Imageプロパティには，画像データ（mov）と背景イメージ（bak）をOverlayメソッドで合成してからあたえます。Soundプロパティには，変数sndを代入します。

ウィンドウがリサイズされたときのテクニック

プログラム実行中に，ウィンドウのサイズを変更すると，Window_OnResizeイベントが発生します。このときに，コントロール（DAControl）のサイズをクライアントと同じ大きさに変

＊10 GainAnimメソッド
音量（ボリューム）を制御するGainメソッドの他に，左右のバランスを調整するPanメソッド，再生速度を変更するRateメソッド，エコーのような効果を生みだすPhaseメソッドなどなど，サウンドに関してもいろいろな機能が提供されている。ぜひ，ためしてみて。

MSり～く情報・・・DirectX for VB登場！

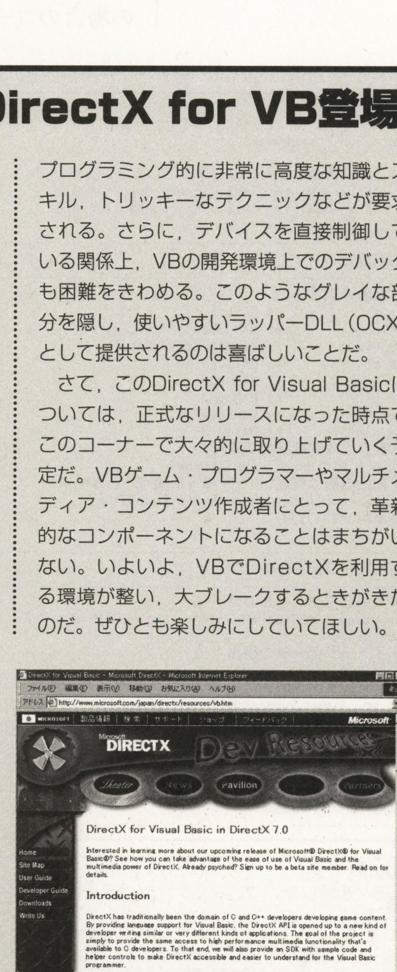
今回は，ビックニュースだ。ついに，VBユーザーのためにDirectXを利用できるようにしたコンポーネント『DirectX for Visual Basic』が登場することになった。これは，以前からウワサされていたのだが，『DirectX 7.0 SDK』にバンドルされることが正式に発表されたのである。

DirectX 7.0のベータ版は，'99年春ごろに正式リリースの予定だが，すでにファースト・ベータは出来上がっている。写真のアドレスにアクセスして，NDA（機密保守契約）を米国マイクロソフトと締結することで，入手が可能だ。

このDirectX for Visual Basicは，DirectDraw／DirectSound／Direct3DRM／Direct3DIM／DirectInput／DirectPlay／DirectMusicの機能をサポートした“ラッパーDLL（OCX）”として提供される。ラッパーDLL（OCX）といっても，オブジェクト・モデルは本来のDirectXの構造と同等になるそうだ。

DirectXは，数あるCOMコンポーネントの中でもタイプ・ライブラリを提供していない。このためVBで利用するためには，Cのヘッダ・ファイルからタイプ・ライブラリを自作したり，『Visual C++』などで作成したDLL（OCX）を呼びだすような手間が必要だった。また，タイプ・ライブラリを作成しても，VBの言語仕様の制限からプログラミング的に非常に高度な知識とスキル，トリッキーなテクニックなどが要求される。さらに，デバイスを直接制御している関係上，VBの開発環境上でのデバックも困難をきわめる。このようなグレイな部分を隠し，使いやすいラッパーDLL（OCX）として提供されるのは喜ばしいことだ。

さて，このDirectX for Visual Basicについては，正式なリリースになった時点でこのコーナーで大々的に取り上げていく予定だ。VBゲーム・プログラマーやマルチメディア・コンテンツ作成者にとって，革新的なコンポーネントになることはまちがいない。いよいよ，VBでDirectXを利用する環境が整い，大ブレークするときがきたのだ。ぜひとも楽しみにしていてほしい。



▲http://www.microsoft.com/japan/directx/resources/vb.htm

＊11 スムーズできれい
VBでの描画を調整するときは，DAControlのUpdate Intervalプロパティの値を変更する。デフォルト（初期値）では，この値は0.03くらいになっており，この値が小さいほど再描画の間隔が縮まりスムーズに見えるようになる。しかし，CPUパワーを描画（レンダリング）に取られ，最悪マウスもキーボードも効かない状態になるので注意したい。ただし，リスト3のようにWebBrowserコントロールを使ったケースでは，実際にVBの中でIEががんばってくれるので，パフォーマンスはIEで表示したときと変わらないのだ。

更します。

VBScriptでは，スタート時にWindow_On Resizeイベントが発生しないので，Window_OnLoadイベントの中のコードから直接呼びだします。これが，「Call Window_OnResize」です。

VBの場合は，フォームがロードされると自動的にForm_Resizeイベントも発生するので，コードから直接コールする必要はありません。また，「On Error Resume Next」を入れてあるのは，アイコン化などでのエラーを防ぐためです。

VBとIEどっちがいいの？

リスト2が，今回のサンプルのVB版です。リスト入力方法を呼んで，リストを入力して実行してください。

別の方法として，IE4に含まれる“WebBrowserコントロール”を使って，作成したHTMLをそのままVBの中に表示することができます。この場合のコードは，**リスト3**です。VBのメニューより，[プロジェクト]-[コンポーネント]を選び，「Microsoft Internet Controls」にチェックを付けてください。つぎに，ツールボックスからWebBrowserコントロール（地球のアイコン）を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは適当でかまいません。

ところで，すでに自分でVBとIEの両方でDirectAnimationのプログラムを作った人は，気づいているかと思いますが，VBよりもIEで実行するほうがスムーズできれい[*11]です。これは，VBがシングル・スレッドで動作しているのに対して，IEはマルチ・スレッドで動いているからです。

スレッドとは，Windowsなどのマルチタスク OSが，各アプリケーションへ提供するプログラムを動かすための土台のようなものです。一つのCPUは，一度に一つのスレッドしか実行できません。このため，スレッドをいくつも使うアプリケーションは，そのぶんCPUを独占する時間が増えるわけです。

たとえば，VBがAスレッドだけで，IEがB／C／Dと三つのスレッドを使って動作していれば，当然IEのほうがたくさんCPUを使う時間をもらえるわけです。とくに，DirectAnimationなどの重たい処理を含むアプリケーションは，CPUのパワーが大きく影響してきます。

まぁ，だからといって「VBはダメだ」というわけではありません。VBでも十分楽しめますよ。それでは，また来月。DirectXに関する情報は，以下のアドレスも参照してくださいね。

● http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp

《リスト2》DirectAnimationでムービー・ファイルをクリッピングするサンプル・プログラム・リスト（VB用）

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()

  'フォームをスクリーンの６０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.2, Screen.Height * 0.2, _
       Screen.Width * 0.6, Screen.Height * 0.6

  '-------------------------------------------------
  '初期設定
  '-------------------------------------------------
  '①変数の宣言
  Dim m           As DAStatics
  Dim num         As DANumber
  Dim video       As DAImportationResult
  Dim mov         As DAImage
  Dim bak         As DAImage
  Dim pth         As DAPath2
  Dim matt        As DAMatte
  Dim snd         As DASound
  '②ピクセル座標系で初期化
  Set m = DAControl.PixelLibrary
  '③動的な値の作成 (0→1→0→1→0 のSinカーブ)
  Set num = m.Abs(m.Sin(m.Mul(m.LocalTime,
m.DANumber(0.1))))

  '-------------------------------------------------
  'ムービーファイルの処理
  '-------------------------------------------------
  '④ムービーファイルのロード
  Set video = m.ImportMovie(App.Path & "¥" &
"globe.avi")
  '⑤イメージデータの摘出
  Set mov = video.Image
  '⑥リピート再生の設定
  Set mov = mov.SubstituteTime(m.Mod(m.LocalTime,
video.Duration))
  '⑦動画イメージの拡大縮小
  Set mov = mov.Transform(m.Scale2UniformAnim(num))

  '-------------------------------------------------
  '背景イメージの処理
  '-------------------------------------------------
  '⑧背景イメージのロード
  Set bak = m.ImportImage(App.Path & "¥" &
"stars.jpg").Tile
  '⑨スクロールの設定（毎秒16ピクセルで右へ）
  Set bak = bak.Transform(m.Translate2Rate(16, 0))
  '⑩軌跡の定義
  Set pth = m.OvalAnim(m.Mul(m.DANumber(220), num),
m.Mul(m.DANumber(220), num))
  '⑪DAMatteの定義
  Set matt = m.DifferenceMatte(m.ClearMatte,
m.FillMatte(pth))
  '⑫スクロールイメージをクリッピング
  Set bak = bak.Clip(matt)

  '-------------------------------------------------
  'サウンドの処理
  '-------------------------------------------------
  '⑬サウンドデータのロード
  Set snd = m.ImportSound(App.Path & "¥" &
"MciTest.mid").Sound
  '⑭音量の設定
  Set snd = snd.GainAnim(num)
  '⑮サウンドのリピート再生
  Set snd = snd.Loop

  '-------------------------------------------------
  'コントロールにオブジェクトをセット
  '-------------------------------------------------
  DAControl.Image = m.Overlay(bak, mov)
  DAControl.Sound = snd
  DAControl.BackgroundImage =
m.SolidColorImage(m.Black)
  DAControl.UpdateInterval = 0.3
  DAControl.Start

End Sub


Private Sub Form_Resize()
  On Error Resume Next
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

入力方法

VBを起動して，[プロジェクト]メニューの[コンポーネント]で「DirectAnimation Library」にチェックを付けます。

つぎに，ツールボックスから「DAViewerControlWindowedコントロール」を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。

プロパティウィンドウを開くと，「(オブジェクト名)」がDAViewerControlWindowed1になっています。これを，「DAControl」に変更します。

最後に，リストのコードを入力します。HTMLとちがい，VBで行なう場合はUpdateIntervalプロパティを0.3前後の値に変更してください。

《リスト3》WebBrowserコントロールを使う場合のプログラム・リスト（VB用）

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()

  'フォームをスクリーンの６０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.2, Screen.Height * 0.2, _
       Screen.Width * 0.6, Screen.Height * 0.6
  'WebBrowserコントロールにdemo12.htmを表示
  WebBrowser1.Navigate App.Path & "¥" & "demo12.htm"

End Sub


Private Sub Form_Resize()

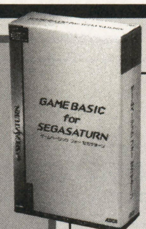
  On Error Resume Next
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  WebBrowser1.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight

End Sub
```

ポリゴンを使った3Dゲームがキミの手で制作できる！

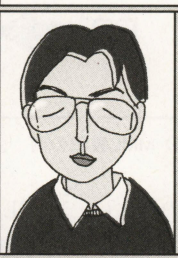
GAME BASIC for SEGASATURNでゲームを作ろう！

（ゲームベーシック フォー セガサターン）



第8回　サウンド機能を使ってリズムゲームを作ってみよう！

TEXT & PROGRAMMING
山崎 寛



Hiroshi Yamazaki Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』でプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。最近『WebBoy』のバージョン4.0を購入。JavaScriptのサポートや画像の複数並列読み込みで，ますます使いやすくなった。不満点も少しあるが，ネスケとくらべても遜色ない表示がDOSでできてしまうのだから，すごい。

セガサターン用プログラム開発ツール『GAMEBASIC for SEGASATURN（以下サターンBASICと略）』は，ポリゴンやスプライトなど，ゲーム作りに向いた機能を持ったBASICです。今回はサターンBASICのサウンド機能に注目して，リズムに合わせてボタンを押すおなじみのゲームを作ってみることにしましょう。

何でこんなに音に凝ってるの？

サターンBASIC付属の『リファレンスマニュアル』を見るとわかるのですが，マニュアルの総ページ数の約半分が，サウンド関係の説明にあてられています（さらに残り半分のうち1／2がグラフィック関係，残りが一般BASIC関係）。サターンBASICが，いかにサウンド機能に力を入れているかわかりますね。

あまりにも機能が豊富すぎて，ちょっとサウンド関係にうとい私にはよく理解できないところも多いのが正直なところです。わからないながらもまとめると，サターンBASICはつぎのようなサウンド機能を持っています。

- ●PCM／FM音源を使用
- ●PCM／FM合わせて最大32音同時発声
- ●最大16トラック
- ●複数のソングを登録可能で，登録したソングは即座に再生できる
- ●DSPによるエフェクト操作

PCM音源というのは，サンプリング（アナログ→デジタルの標本化）で実際の音を録音した波形などを，そのまま再生することができます。サターンでは，このPCMの再生周波数を変えて，音階をつけて再生することが可能です（パソコンだとWaveTable（ウェーブテーブル）と呼んでいるもの）。

FM音源は，全部で32オペレータあり，この組み合わせを自由に変更できます。つまり，32オペレータで1音だしたり，4オペレータずつで全部で8音だすことも可能なわけです。また，変調をかける波形はSin波のほか，さまざまな波形が用意され，さらには任意のPCMデータを変調することもできるようです。

最初，FM音源が使えると聞いたときには，既存のOPMやOPNなどの音色を持ってきて，他機種からの移植が簡単になるのかな？と思っていました。しかし，方式がだいぶ異なるようなので，音色を移植するのはむずかしいかもしれません。

このように，サターンBASICの音楽機能はとても豊富なのですが，私にはとても説明しきれません。ここでは，簡単に音をだす方法を紹介することにします。

演奏はPLAY命令じゃないの？

BASICで音楽演奏というと，一般の機種ではPLAY命令がなじみ深いのではないでしょうか（X68000シリーズは除くけど）。

サターンBASICにもPLAY命令が用意されていて，他のBASICと同じように音楽演奏ができます。しかし，これよりも便利な命令があるため，サターンBASICでは実際にPLAY命令はあまり使われないでしょう。

音楽演奏の要（かなめ）となるその命令は，「EFFECT」，そして「SETSONG」という命令です。命令はちがいますが，演奏内容の指定はPLAY命令と同様に“MML（Music Macro Language）（ミュージック マクロ ランゲージ）”を使用します。MMLについては，**第1図**を参照してください。

さて，二つの命令のうちEFFECTは，効果音の再生や設定，またBGMの再生や切り替えに使います。これに対してSETSONG命令は，BGMの設定に使います。

PLAY命令では，演奏したいときに毎回演奏データ（MMLの文字列）を設定する必要があります。さらにサターンBASICの場合，PLAY命令の演奏中は，他の命令を実行することができません。

これがMMLだ！

MMLとは，楽譜を文字列で表現したもの。
ドレミファソラシが“CDEFGAB”に対応し，4分音符なら“4”，8分音符なら“8”というぐあいに音長を指定する。

たとえば，以下の楽譜をMMLにすると



4分音符の ソ → G4
8分音符の ミ → E8
2分音符の ファ → F2

“G4E8F2”となる。

《第1図》MML表記の例

```
EFFECT 1,0,"CDE"
```

ソング番号　音量　演奏データ

こうすることで，音量がゼロなのでこのときは何も聞こえないが，演奏データはメモリに格納される。

その後，必要に応じて

```
EFFECT 1
```

ソング番号

とすれば，番号だけで前に格納したデータを再生することができる。

《第2図》メモリに溜めておいて，好きなときに演奏する

短い曲

EFFECT命令で演奏データを登録

長い曲

SETSONG命令で以下のように登録

```
SETSONG
  ：
DATA 演奏データ
DATA 演奏データ
  ：     ：
DATA ENDSONG
```

《第3図》このようにEFFECT命令とSETSONG命令を使いわけよう

つまり，ゲームのBGMや効果音の再生には，PLAY命令は向いていないのです。

EFFECT命令を使う場合，最初に演奏データをすべてメモリに溜めておいて，鳴らしたいタイミングにその指示をするだけで演奏を開始させることができます（**第2図**）。また，PLAY命令のように，即座に演奏させることも可能です。

ソング番号をつけて管理する

演奏データをメモリに溜める場合，“ソング番号”という識別番号をつけて，複数の異なるデータをメモリ上に置くことができます。演奏させるときは，どのソング番号を演奏するかを指定すればいいのです。

ソング番号の数は，初期値では1～8（0はビープ音になる）です。この数は，「PLAYINIT」というサウンド関係の初期化命令で変更することができます。変更する場合は，

```
PLAYINIT ソング数
```

と記述します。

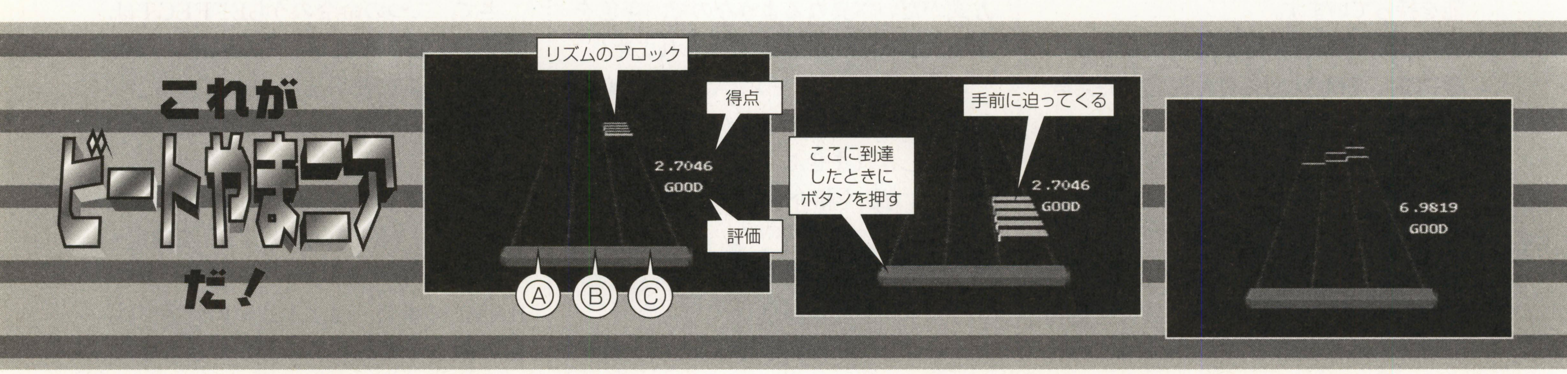
EFFECT命令では，あまり長い演奏データを扱うことはできません。そのため，BGMなどの長いデータを扱いたい場合には，SETSONG命令を使ってメモリに溜めるようにします（**第3図**）。

それでは，これらの命令を使ってBGMと効果音を鳴らす簡単なサンプルを作ってみましょう。**リスト1**を入力して，実行してみてください。このプログラムは，パッドのボタンを押すことで，いくつかの音（ドラムなど）を鳴らすことができます。

今回のゲームはおなじみの…

今回作成したゲームは，リズム系ゲームで人気のものです。**リスト2**を入力して，実行してみてください。

画面奥から移動してくるポリゴンが，手前の線に到達するタイミングに合わせて，パッドのボタンを押してください。対応しているボタンは，画面に向かって左



から[A][B][C]です。

タイミングが合っていると，画面には「EXCELLENT」と表示され，得点が加算されます。タイミングがずれるごとに，「GOOD」「NO GOOD」と表示されます。

リスト2の曲データは，簡易版です。ベーマガ・ホームページからダウンロードできる完成版には，VB研・助手4号さんの作ったかっこいい曲で遊べるようになっています。ぜひ，ためしてみてください。

今回紹介したように，サターンBASICはゲームのBGMや効果音の再生を，比較的簡単に行なうことができます。うまく使って，ゲームを盛り上げてみてはいかがでしょうか。

《リスト1》BGMと効果音を鳴らすサンプル・プログラム・リスト（GAME BASIC for SEGASATURN用）

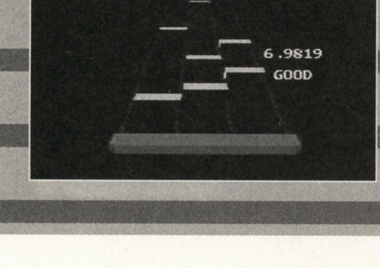
```
 100 PLAYINIT :'サウンド初期化
 110 EFFECT 1,0,"@31N0":'ソング番号1にバスドラムを設定
 120 EFFECT 2,0,"@31N41":'ソング番号2にスネアドラムを設定
 130 EFFECT 3,0,"@31N45":'ソング番号3にLow Tomを設定
 140 EFFECT 4,0,"@31N48":'ソング番号4にMid Tomを設定
 150 EFFECT 5,0,"@31N38":'ソング番号5にHigh Tomを設定
 160 EFFECT 6,0,"@31N49":'ソング番号6にclash Cymbal 1を設定
 170 EFFECT 7,0,"@1N60":'ソング番号7にHEY!男声を設定
 180 EFFECT 8,0,"@31O2T180 dc F#8F#8A#4 dc":'ソング番号8にハイハットの無限ル
ープを設定
 190 BGM 8:'ソング番号6をBGM再生
 200 'メインルーチン
 210 P=PAD(0,1)
 220 FOR I=3 TO 9
 230   IF (P AND 2^I)<>0 AND (P2 AND 2^I)=0 THEN EFFECT I-2
 240 NEXT I
 250 VSYNC :P2=P
 260 GOTO 210
```

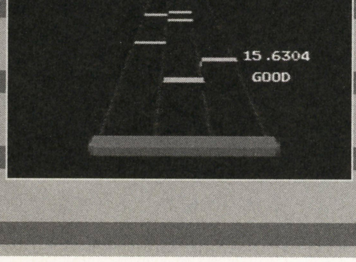
《リスト2》『ビートやまニア』のプログラム・リスト（GAME BASIC for SEGASATURN用）

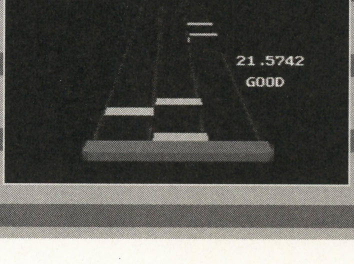
```
 1000 SCREEN 5
 1010 ACTIVE 8:ROTCENTER 80,0,150:ROTPOS 0,272,0
 1020 ROTATE -.15:OBJROT 0,-.15:OBJ(0,4)=,,150
 1030 SETPFONT 1,4,(.95,.2,.2,0,0,0):OBJ(1,0)=0
 1040 FOR I=2 TO 96:OBJ(I,0)=4:OBJATR I,POLYGONID(-1)-1,ATRID(-1)-
1:OBJ(I,0)=0:NEXT I
 1050 SETPFONT 97,4,(3.1,.2,.2,0,0,0),RGB(31,0,0)
 1060 OBJ(97,4)=5,54,0
 1070 '画面描く
 1080 ACTIVE 8:PALETTE 8,ASC("0"),RGB(0,0,0):PALETTE 8,ASC("1"),RGB(2,2,24)
 1090 SETCHR 8,1,STRW$(8,"00001000")
 1100 FOR J=0 TO 39:PUTCHR
8,(4,J),STRW$(3,STRW$(1,2)+STRW$(3,0))+STRW$(1,2):NEXT J
 1110 'サウンド初期化
 1120 PLAYINIT "STANDARD",40:RESTORE 1430:SETSONG 1:RESTORE 1340
 1130 FOR I=3 TO 33:READ A$:EFFECT I,0,"T100"+A$:NEXT I
 1140 '
 1150 BGM 1:DIM PL(3),PD(3):PD(1)=&H400:PD(2)=&H100:PD(3)=&H200
 1160 T=0:SP=154/288*2:SC=0:OB=0:ED=0:PL(1)=3:PL(2)=4:PL(3)=5
 1170 'メインルーチン
 1180 P=PAD(0,1)
 1190 FOR I=1 TO 3
 1200   IF (P AND PD(I))=0 OR (P2 AND PD(I))>0 THEN GOTO 1250
 1210   EFFECT PL(I)
 1220   FOR J=1 TO 16
 1230     IF (OBJ(J,4)+57)¥32=I AND OBJ(J,5)>=50 AND OBJ(J,5)<=58 AND
OBJ(J,0)=4 THEN OBJ(J,0)=0:SC=SC+5-ABS(54-OBJ(J,5)):LOCATE 25,10:PRINT
SC:J=95+I:IF OBJ(J,5)=54 THEN LOCATE 25,12:PRINT "EXCELLENT" ELSE LOCATE
25,12:PRINT "  GOOD   "
 1240   NEXT J
 1250 NEXT I
 1260 FOR J=1 TO 16
 1270   IF OBJ(J,5)>58 AND OBJ(J,0)=4 THEN OBJ(J,0)=0:LOCATE 25,12:PRINT " NO
GOOD "
 1280 NEXT J
 1290 A=MMLSTAT(0,0)
 1300 IF A>0 AND A<4 THEN OBJ(OB+1,0)=4:OBJ(OB+1,4)=A*32-57,-
254:OBJ(OB+1,25)=SP:OB=(OB+1) AND 15
 1310 IF A=99 THEN ED=-1:END
 1320 B=MMLSTAT(1,0):IF B>0 THEN PL(B AND 3)=B¥4+3
 1330 VSYNC :P2=P:GOTO 1180
 1340 'PLAY MML DATA
 1350 DATA "@1N60'1;90","@1N60'16;90"
,"@47N65'16;127","@47N67'8;127","@47N68'8;127"
 1360 DATA "@47N70'8;127","@47N72'16;127","@47@V127N65'2&N65'8"
,"@47N65'8;127","@47N63'16;127"
 1370 DATA "@1N60'8;127","@1N60'12;127" ,"@1N80'8;127","@1N80'12;127"
 1380 DATA "@1N68'16;127","@1N56'16;127","@1N44'4;127"
,"@37@V127L8O4G#16FF.","@37@V127L8O4A#16FF.","@37@V127L16O4>C<F8F"
 1390 DATA
"@37@V127L16O4B>C<B>C","@37@V127L16O4A#G#FD#","@37@V127L16O4FEFF","@37@V127L16
O4G#RFR"
 1400 DATA
"@37@V127L16O3CDD#F8;100","@37@V127L16O3CD;100D#;100F8","@37@V127L16O3CDD#;100
F8C"
 1410 DATA
"@37@V127L16O3D#C;100C4","@37@V100L16O3<A#;127>C<A#G#FD#","@37@V127L16O2G#;100
F;100FD#"
 1420 'BGM MML DATA
 1430 DATA T100R1!3R1.!3R16!3R16!3R16!3R16!3R16 , !3R1R1R1
 1440 DATA NEXT , R1. R8 R16 !1R16!2R8!3R8 , R1 !7 R1
 1450 DATA NEXT , !2R8.!3R8.!1R2R8!2R8.!3R8.!1R4.!2R8!1R16!2R16 ,
R8R2!9R4!14R8R8!19R2R8.!22R8.
 1460 DATA NEXT , R8.R16R4R8!3R8{R!3RR}4 , !27R8.!29R16R4R2
 1470 DATA NEXT , R4R4R8.!1R16!2R16R16!3R8 , !33R4!34R4!37R8.R16R16!10R16R8
 1480 DATA NEXT , !2R8.!3R8.!1R2. , R4.!43R4.!47R4.
 1490 DATA NEXT , !2R8R16!3R8R16!1R8R4!2R8!1R16!2 R16 ,
!9R8!14R16R8!19R16R8R4R8R16!22R16
 1500 DATA NEXT , R8R4.R8!3R8{R!3RR}4 , !27R8!29R4.R8R8R4
 1510 DATA NEXT , R4R4!3R16!3R16!3R16!3R16!3R4 , !29R4!34R4!37R4!10R4
 1520 DATA NEXT , !2R16R8R8.!3R16R8R8R16!2R16R8R16 , !51
R16R8R8.R16R8R8!52R16R16R8R16
 1530 DATA NEXT , !1R4!2R4!1R16R16R16R16!2R4 ,
!59R4R4R16!63R16!59R16!63R16!67R8!70R8
 1540 DATA NEXT , R2R8!3R8{R!3RR}4 , !75R2!78R8R8R8!81R8
 1550 DATA NEXT , R4R8R8!3R16!3R16!3R16!3R16!3R4 ,
!86R4!89R8!94R8R16R16R16R16R4
 1560 DATA NEXT , !2R4R16!2R4R16!2R8R4 , R4!51R16R4R16R8!55R4
 1570 DATA NEXT , !1R4.!2R16R16R16R16R16R16!1R4 ,
R4.!59R16!63R16!59R16!63R16!67R16R16R8!98
 1580 DATA NEXT , R4R4R8!3R8{R!3RR}4 , R8!102R4!106R8R8R8!109R4
 1590 DATA NEXT , R4R4!3R16!3R16!3R16!3R16!3R4 , !114R4!117R4R16R16R16R16R4
 1600 DATA NEXT , R2R4R4 , R2!51R4!55R4
 1610 DATA NEXT , R2R16R16R16R16R4 , !59 R2R16!63R16!59R16!63R16!67R4
 1620 DATA NEXT , !99 R1 , R1
 1630 DATA ENDSONG
```

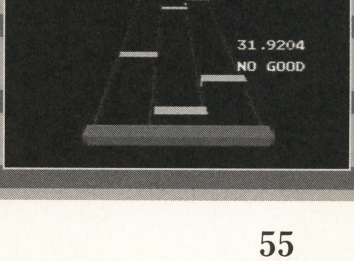
プログラム入力方法

サターンに『サターンBASIC』のCD-ROMをセットして電源を投入します。サターンBASICが起動したら，キーボードからプログラム・リストを入力してください（注釈は入力する必要はない）。 また，パソコンと接続している場合，パソコンでプログラムを入力し，サターンに転送して実行することもできます。



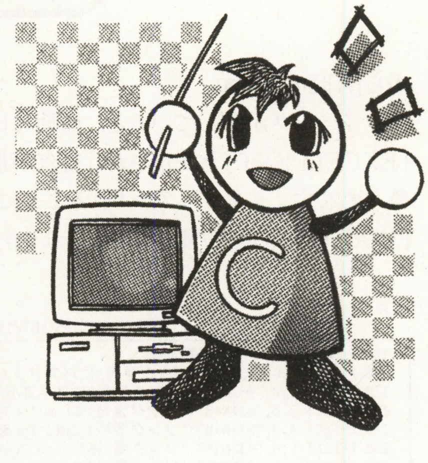






学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハロー C言語ワールド



第2部第12回 Cで文字を扱うには？ その2

四辻孝文（すたじおのま）

進入学シーズンですが，新しい学年・職場での新生活に胸がワクワクしている人も多いのではないでしょうか。さてさて，今回も前回に引き続き，C言語で文字列を扱う方法を解説しようと思います。

前回のおさらい〜

まずはおさらいです。前回，文字はコンピュータ内部では数値として扱われるということを説明しました。文字の割り振られている値，これを文字コードというんでしたね。

たとえば「A」という文字なら41H（Hは16進数を表す），10進数で表すと65という値が割りあてられているんです。で，この文字と数値の関係は「JISコード」という文字コード体系でした（**第1表**）。

Cでは文字である「A」と，数値である「41H」は，まったく同じに扱われます。表示する段階で，それを「文字」として表示するか，「数字」として表示するかで区別されるだけなのです。

数値を文字として表示させる場合は，printf関数で「%d」としていた部分を，「%c」に変えてやればいいんでしたね。そうですcharacterの「c」です。

Cには文字列を直接扱う変数型は存在しない

Cは文字列を直接扱える変数型を持たないことも，前回説明しました。BASICのように簡単に

```
10 A$="BASIC"
20 PRINT A$
```

と，文字列を変数に入れることはできないのです。

文字列は「文字の列」

ちょっとここで，「文字列」とはどういうものなのか考えてみましょうか。たとえば「Sarara」という文字列があったとします。文字列って「文字の列」ですよね。この場合，「S」「a」「r」「a」「r」「a」という文字が列になって「Sarara」という文字列になっているわけです。

《第1表》JISコード表

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	NU	DL	SP	0	@	P	`	p				ｰ	ﾀ	ﾐ		
1	SH	D1	!	1	A	Q	a	q			｡	ｱ	ﾁ	ﾑ		
2	SX	D2	"	2	B	R	b	r			｢	ｲ	ﾂ	ﾒ		
3	EX	D3	#	3	C	S	c	s			｣	ｳ	ﾃ	ﾓ		
4	ET	D4	$	4	D	T	d	t			,	ｴ	ﾄ	ﾔ		
5	EQ	NK	%	5	E	U	e	u			･	ｵ	ﾅ	ﾕ		
6	AK	SY	&	6	F	V	f	v			ｦ	ｶ	ﾆ	ﾖ		
7	BL	EB	'	G	W	g	w	ｧ			ｷ	ﾇ	ﾗ			
8	BS	CN	(	8	H	X	h	x			ｨ	ｸ	ﾈ	ﾘ		
9	HT	EM	)	9	I	Y	i	y			ｩ	ｹ	ﾉ	ﾙ		
A	LF	SB	*	:	J	Z	j	z			ｪ	ｺ	ﾊ	ﾚ		
B	VT	EC	+	;	K	[	k	{			ｫ	ｻ	ﾋ	ﾛ		
C	FF	FS	,	<	L	¥	l	¦			ｬ	ｼ	ﾌ	ﾜ		
D	CR	GS	-	=	M	]	m	}			ｭ	ｽ	ﾍ	ﾝ		
E	SO	RS	.	>	N	^	n	‾			ｮ	ｾ	ﾎ	ﾞ		
F	SI	US	/	?	O	_	o	DT			ｯ	ｿ	ﾏ	ﾟ		

→（16進数上位）
↓（16進数下位）

さてCでは，文字は数値として扱われるんでしたね。そうすると文字列，文字の列は「数値の列」になるはずです。「数値の列」………これでピンときませんか？ 変数に「列」とついたものがありましたね。そうです，「配列変数」です。

配列変数，覚えてますか？

ここで配列変数について，復習してみましょう。変数は箱のようなもの，という考えかたを思いだしてみてください。変数を箱として考えると，その箱がいくつかつながって固まりになっているようなものが配列変数でしたね。この箱の固まり全体を「A」とすると，「Aの1個目の箱」，「Aの2個目の箱」と「何個目の」という情報を使って，複数の値を管理できるわけです。

たとえば

```
int a[10];
```

と宣言された配列変数は，「a[0]」から「a[9]」までの10個の変数に，それぞれ別々の値をしまっておくことができます。a[n]という変数1個1個がint型の値を持てるわけです。

「[]」で囲まれた部分，箱の固まりの「何個目の」という部分を「添字」と言いましたね。つまり配列変数は「添字で複数の値を管理できる変数の固まり」…そんな感じのものです。

数値の列で文字列を扱うには

それでは実際に「数値の列」である配列変数を使って「文字列」を扱うにはどうすればいいのか，説明していきましょう。

「Sarara」という文字列。これはさっきも言ったように「S」「a」「r」「a」「r」「a」という文字が並んでできています。これを一つずつ文字コードにしていくと，「83」「97」「114」「97」「114」「97」ですね。

Cでは文字列の終わりを文字コードが0の文字，「Null（ヌル）」という制御文字で表します。つまり「Sarara」という文字列は，「83」「97」「114」「97」「114」「97」「0」という文字コードの列になることになります。

これを配列変数に直接代入しても，ちゃんと文字列を作ることができます。ためしにやってみましょう。文字列を表示させる方法はプログラムを見てから説明しますね。

```
#include <stdio.h>


void main(){
        char str[7];

        str[0]=83;
        str[1]=97;
        str[2]=114;
        str[3]=97;
        str[4]=114;
        str[5]=97;
        str[6]=0;

        printf("%s¥n",str);
}
```

このプログラムを実行すると，画面に「Sarara」と表示されます。

文字列を扱う場合には，配列変数の変数型はChar型にします。文字を表示させる場合には「%c」を使いましたが，文字列を表示させる場合には「%s」を使います。この「s」は文字列「string」の「s」です。そして，表示させる変数を書く部分には「str」と，配列変数の名前を書き，添字は書きません。これは配列変数の一つの値を渡すのではなく，配列全体を渡すからなんですね。

これで一応は文字列を表示させることができました。何度も言うように，Cでは数値も文字も同じように扱われるので「str[0]=83;」を，「str[0]='S';」と書いても（文字を表すにはシングルクォートで囲むんでしたね）大丈夫です。むしろこっちのほうがわかりやすいですね。

配列変数に一気に値をセットする方法

以前，配列変数をこの講座でやったときには説明しなかったのですが，配列変数の宣言と同時に，値をセットする方法があります。これを使って先ほどのプログラムを記述すると

```
#include <stdio.h>

void main(){
        char str[7]={87,97,114,97,114,97,0};

        printf("%s¥n",str);
}
```

となります。普通の変数に宣言と同時に値を入れる場合，

```
int asuka = 1;
```

というようにしましたよね。配列変数の場合には，セットしたい値をカンマで区切ったものを中カッコでくくり，それを代入する形になります。こう言うとわかりにくいと思いますが，見れば一目瞭然ですね。直接文字を代入する形で記述すると，

```
char str[7]={'S','a','r','a','r','a','¥0'};
```

こんなふうになります。「Null」は「¥0」と表します。最後に付け忘れないように気をつけてくださいね。

文字列を扱う関数

さて，毎回こんなやりかたをしていたら大変です。普通は文字列を扱うための関数があるので，それを使います。

文字列を扱う関数は，「string.h」というヘッダ・ファイルにまとめられているので，使うためにはこれをインクルードする必要があります。

まず変数に文字列を代入するには，「strcpy」という関数を使います。これは文字列をコピーするための関数で，これを使って文字列を変数にコピーするわけです。

書式は

```
strcpy(コピー先，コピーもと);
```

です。これを使って先ほどのプログラムを記述すると

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main(){
        char str[7];

        strcpy(str,"Sarara");
        printf("%s¥n",str);
}
```

こうなります。どうです？断然わかりやすいですね。ここで気をつけなきゃいけないのが，

```
char str[7];
```

と宣言した変数には，6文字までしか入れられないということです。

文字列の終わりの「Null」で1文字使うからです。

この変数に7文字以上入れようとするとどうなるのでしょうか？ たとえば，水が6リットルしか入らない容器に7リットル入れようとすると，入りきらなくてこぼれてしまいますよね。変数の場合も同じことが起こります。あふれたぶんがこぼれてしまうんです。

さてそれでは，こぼれたぶんはどうなるのでしょうか？ 変数の内容やプログラムは，コンピュータのメモリ上に置かれていますよね。文字列を入れようとした変数も，もちろんメモリ上に置かれているわけです。ここにその変数の大きさよりも長い文字列を入れた場合，そのままメモリに置かれてはみ出してしまいます。はみ出した部分には，他の変数の値が入っていたり，プログラムが入っていたり，まったく使っていなかったりします。使っていなかった場合には何事もなく動いてしまいますが，場合によっては，他の変数の値が変わってしまったり，プログラムがちゃんと動かなくなったりすることもあるのです。

ですから，変数に文字列を入れる場合などは気をつけましょう。CはBASICのように親切なエラー・メッセージは出してくれませんし。

文字列を入力させる

いくら文字列が扱えるといっても，入力できないとあまりおもしろくありませんね。文字列の入力ができれば，名前を入力させたりなど，いろいろ使い道も増えます。

文字列を入力させる関数には「scanf」「gets」「fgets」といろいろあるのですが，ここでは安全のためfgetsを使います。

前の二つの関数では，入力された文字列が長くて変数のサイズをはみ出した場合に，先ほど言ったような支障が起こってしまう可能性があるからです。

fgetsだとそれを回避することができます。fgets関数の書式は

```
fgets(入力先変数,入力文字数,入力ストリーム);
```

です。入力ストリームというのは，あまり気にしなくてもいいです。この関数は基本的にはファイルから読み込むのに使う関数で，そのときにどのファイルから読み込むかということを指定するんです。

今回は「stdin」と指定します。これはスタンダードイン，標準入力のことで，普通はキーボードのことです。

入力文字数は，そのまま入力される文字数を指定します。この文字数には，文字列の終わりを示す「Null」も含まれます。

ただここで，ちょっとだけ問題になることがあるんです。どういうことかと言うと，このfgets関数は，入力された文字列が指定した文字数よりも少なかった場合に，文字列の最後に改行文字が付加されてしまうということです。

fgets(str,7,stdin)　とした場合

Aeonと入力

str	A	e	o	n	¥n	¥0	☒

Sukapinと入力

str	S	u	k	a	p	i	¥0

《第1図》fgets関数の入力

例をあげてみますね。たとえば入力文字数が7で「Aeon」という文字列が入力された場合，実際には「Aeon」+「¥n（改行文字）」+「Null」というデータが変数に入ることになるんです。「Sukapin」と入力された場合は「sukapi」+「Null」になります（**第1図**）。

入力された文字列が指定された文字数よりも長いので，後ろの部分が切り捨てられたわけです。

ためしにプログラムを組んでみますね。

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main(){
        char str[7];

        printf("?");
        fgets(str,7,stdin);

        printf("[%s]¥n",str);
}
```

実行すると「?」と表示されるので，適当に文字列を入力してみてください。

じつはこのプログラムでは，思ったとおりに表示されないことがあります。「Aeon」と入力すると

```
[Aeon
]
```

と，変なところで改行されてしまいますね。これは文字列に付加された改行文字のために起こることなのです。では，これをなくすにはどうしたらいいのでしょうか？

一部の文字を置き換えるには，配列変数を思い出して

改行文字が付いている場合，その改行文字を「Null」で置き換える処理をすると，うまくいきそうです。変数には「Aeon」+「¥n」+「Null」というように入っています。この「¥n」を「Null」に置き換えると，「Aeon」+「Null」+「Null」となりますね。

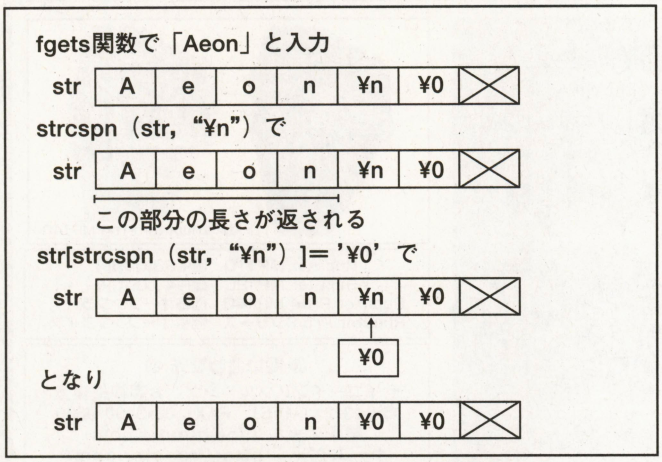
文字列は「Null」までなので，二つめの「Null」，もともと文字列の終わりを示していた部分は無視されて，うまく改行文字を取り除くことができます。実際の処理の流れは「改行文字が何文字目に出てくるかを調べて，その部分の文字を「Null」で置き換える」とすればいいようです。

文字列の一部の文字を置き換えるには，その文字の部分に直接代入してやればいいのです。文字列を配列変数で扱っていることを思いだしてください。ずっと「str」という全体の名前で文字列変数を扱っていたので，忘れちゃっているかもしれませんが，もともと「str[n]」という変数ひとつひとつに，1文字ずつ入っているんでしたよね。

たとえば

```
strcpy(str,"Asuka");
str[3]='n';
printf("%s¥n",str);
```

とすると，「Asuka」の4文字目の「k」が「n」に置き換えられて，



《第2図》strcspn関数で¥nを取り除く処理

「Asuna」と表示されるわけです。

改行文字を取り除く

では，改行文字を取り除く処理を説明しましょう。これには「strcspn」という関数を使います。この関数はある文字列のうち，指定した文字群以外で構成されている先頭部分の長さを返す関数です。

書式は

```
strcspn(調べる文字列, 文字群);
```

で，文字群は実際には文字列で指定します。たとえば

```
strcspn("Bram=Stoker","=");
```

とすると，戻り値として4が返ってきます。つまり戻り値を文字列が入っている配列変数の添字として，そこに「Null」を代入すると，指定した文字群以外で構成された文字列を抜き出すことができます。

実際に「¥n」を取り除くには，

```
str[strcspn(str,"¥n")] = '¥0';
```

とすればいいのです（第2図）。これを「fgets」関数とセットで使えば，文字列を入力させることができますね。

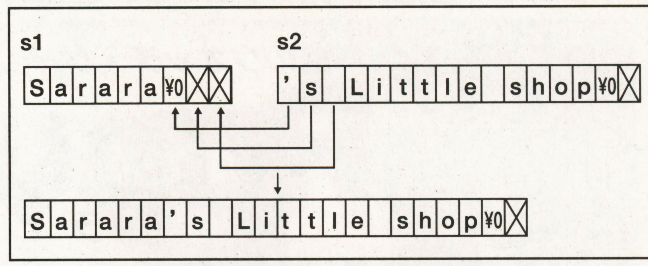
さっきのプログラムに追加してみましょうか。「fgets」関数で入力させたあとで，いまの処理を行なえばいいので，

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main(){
        char str[7];

        printf("?");
        fgets(str,7,stdin);
        str[strcspn(str,"¥n")] = '¥0';

        printf("[%s]¥n",str);
}
```



《第3図》strcat関数による文字列の連結

となります。こうすると，文字列が短くても，改行文字が入らなくなります。

文字列の連結

最後に文字列どうしを連結する方法です。BASICでは簡単に「+」を使って文字列をつなぎ合わせることができました。いままでやってきたことでわかると思いますが，もちろんCではそう簡単にはいきません。Cで文字列を連結するには「strcat」という関数を使います。

```
strcat(連結先,連結もと);
```

とすると，連結先の文字列の後ろに，連結もとの文字列が追加されます（第3図）。この関数を使うと，連結先の文字列は，連結もとの文字列分だけ長くなるので，変数の範囲をはみ出さないように気をつけなくてはいけません。

```
#include<stdio.h>
#includ<string.h>

void main(){
        char s1[255],s2[255];

        strcpy(s1,"Sarara");
        strcpy(s2,"¥'s Little Shop");

        strcat(s1,s2);

        printf("%s¥n",s1);
}
```

このプログラムは「Sarara's Little Shop」と表示します。

おわりに

これで一通り，文字列の扱い方法をやってみました。じつはこの方法は，日本語，2バイト文字でも同じように使えます。ただ1文字で2バイト使うので，扱える文字数が半分になることに注意してくださいね。

CはBASICのように簡単には，文字列を扱えませんが，これで大体のことはできると思います。もっと細かく文字列の操作をするためにはポインタを使うことになるんですが，配列でも大抵のことはできるので，今回は配列での文字列の扱いかたをやってみました。

それでは今月はコレで終わります〜。でわわ。

超未来感覚！　平成のウオッチ・ゲームを自作せよ!!

Ruputer ラピュータ プログラミング講座



写真はRuputer Pro4 MP140

Ruputer MP110	価格38,000円
Ruputer MP120	価格48,000円
Ruputer Pro4 MP140	価格オープンプライス
Ruputer Pro Sシリーズ	価格オープンプライス

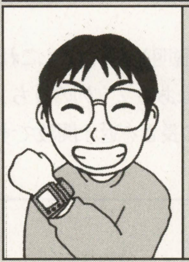
問い合わせ先
セイコーインスツルメンツ　お客様相談室
☎043-211-1151　FAX：03-3400-9680
電子メール info@ruputer.com
ホームページ http://ruputer.com/

Part4 Ruputerでペットを飼う方法

いよいよRuputerプログラミング講座も最後の講義となってしまいました。ラストはペット飼育シミュレーション・ゲームの作成方法です。

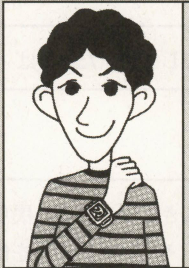
今回は，シミュレーション・ゲームに必要となる膨大な画像データの圧縮／解凍方法を中心にゲーム・プログラミングのテクニックを解説していきましょう。

TEXT & PROGRAMMING たろサ
協力（ゲーム原案，グラフィック）下里昌典



Tarosa Profile

和歌山県生まれ。F-BASIC，N88-BASICを経てX-BASICをきっかけにCを覚える。数年前からZAURUSのAddin-BASICにはまり，以来小型携帯機器のプログラミングにはまっている。悩んだあげく，ついに自宅にケーブルを引いてしまった。512Kの通信速度でISDNの8倍速である。これで未来は快適インターネット生活か，はたまた貧乏生活か，きっと両方来るに違いない…。



Masanori Shimosato

長野県松本市生まれ。小学生の頃MZ-80に出会ったのがきっかけでコンピュータ好きになる。BASICをベーマガのソースに教わり現在に至る。数年前にビジネス系のZAURUS Addin softを作って以来，携帯情報端末にかなりはまっている。つい最近G3マックを購入。これ1台で，DOS6.2V／Win3.1／Win95／Mac OSが動作する環境を作り夜な夜なキーを叩いている。

その名は『でじぺっとR's（アールズ）』

今回作成した「でじぺっとR's」は，下里昌典さんがザウルスのAddin BASICで作成した『でじぺっと』をもとに，下里さんの原案でRuputerに移植したペット飼育シミュレーション・ゲームです（**第1図**）。

残念なことに，このゲームの完全版のリストは，本誌に掲載するには膨大な量になってしまうため，いつものように簡易版のリストを掲載します（**リスト1**，正式版はベーマガ・ホームページからダウンロードできます）。

簡易版では，ペットは進化したり死亡したりしませんが，データの扱いかたや，ペットを動かしながらアイコンを選択する方法などの参考になると思います。

画像データの圧縮と解凍

「でじぺっとR's」正式版には，下里さん作画（一部編集部が作画）の画像データが300パターン以上使われています。このデータをそのまま用いると，画像データだけでRuputerの限られたメモリ空間を圧迫してしまいます。そこで，画像データを圧縮して保存し，ゲーム中に解凍しながら使用することにします。

今回採用した圧縮方法は，「ランレングス法」という単純な圧縮アルゴリズムです。これは，同じデータが何個か続く場合，そのデータの個数を数えて圧縮をかけていく方法です。

第2図に例を示すように，16進数で

01,01,01,01,01,02,03,04,05,06,07,07,07

と並んだ13バイトのデータがあるとき，これにランレングス圧縮をかけると，

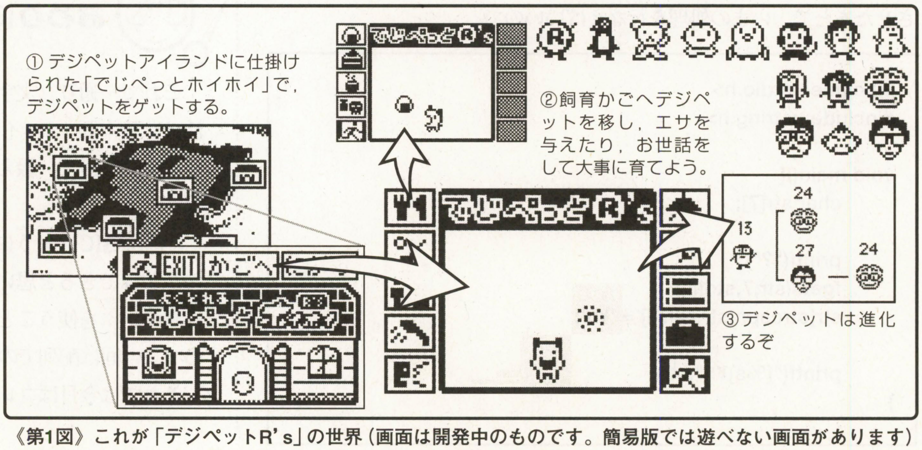
82,01,04,02,03,04,05,06,80,07

の10バイトのデータになります。

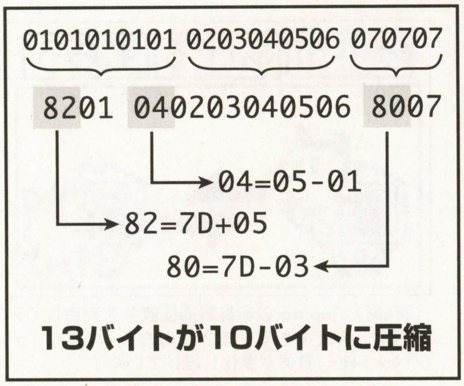
ランレングス圧縮のアルゴリズムの詳細は以下のとおりです。

●圧縮の場合

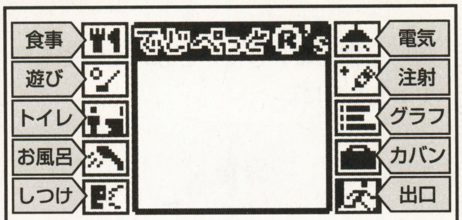
同じデータが3～130個連続して並んでいる場合，並んだ数に7Dhを足した数



《第1図》これが「デジペットR's」の世界（画面は開発中のものです。簡易版では遊べない画面があります）



《第2図》ランレングス圧縮のしくみ



食 事……おにぎり，ケーキなどを食べさせる
遊 び……(考案中)
トイレ……うんちを流す
お風呂……シャワーで洗う
しつけ……言うことを聞かない時，しつける
電 気……寝たら消す
注 射……体調回復
グラフ……体調などの表示
カバン……アイテムの確認と使用
出 口……オープニング画面へ

《第3図》「デジペットR's」のアイコン

で個数を表し，その後に並んでいる数を書きます。130個より多い場合は，130個で区切りとし，131個目からは新たに圧縮アルゴリズムを適用します。また，異なる数もしくは2個以下の連続した数が1〜128個並んでいる場合は，並んだ数から1を引いた数で個数を表し，その後に並んでいる数を個数ぶん書きます。そして，128個で区切りとし129個目からは新たに圧縮アルゴリズムを適用します。

●解凍の場合

データが00h〜7Fhではじまるときには，その数に1を足した数をそのすぐ後ろのデータから生データとして取り出します。そして，データが80h〜FFhではじまるときには，そのすぐ後ろのデータ(1バイト)を，そのはじまっている数から7Dh引いた個数分確保します。

このように，ランレングス法は解凍のアルゴリズムがとても簡単です。リストのdgc2mmp関数が，この解凍を行なっている部分です(**リスト1-①**)。

圧縮のポイント

では，なぜ7Dhを引いたり，1を足したりしなければならないのでしょうか。それは，圧縮をかけたデータが，連続しているデータか，連続していないデータかを，1バイトで表現しなければならないからです。今回のプログラムでは，1バイトの半分である0〜7Fhまでを異なるデータが並んでいることを表すパート，後半の80h〜FFhまでを同じデータが連続していることを表すパートとして圧縮ルーチンを設計しました。もし，圧縮をかけたいデータが，同じ数がより長い個数並んでいる確率のほうが高い場合は，1バイトの真ん中でわけるのではなくて，前半にずらしてわけると，圧縮率が上がるはずです。逆にあまり同じ数が並んでいないようなデータの場合は，後半にずらしていけば良いのです。ただし，この場合，ランレングス法を使っている限り，圧縮率はあまり変わりません。1バイトをどこでわけるかを動的に判断して圧縮を行なうようなプログラムを組むと，より高効率な圧縮プログラムが書けると思います。

参考用に，今回の圧縮プログラムのリストをつけておきます。これは『Borland(ボーランド) C』で書いたリストです(**リスト2**)。

アイコンの処理はどうする？

アイコンの処理は，rs_osewa関数にあるように，あらかじめ，ix,iyという配列変数にアイコン座標を定義しておき，変数ssで，アイコンの場所を移動させています。アイコンはgv_reverse関数により，反転表示を行なっています。gv_reverse関数を使うことにより，アイコンを描き直さなくても，2回反転させるともとにもどるので，アイコンの制御には便利な関数です。gv_reverse関数以外にも，点滅で選択場所を表す方法もあります。rs_status関数内ではblink関数[*1]を用いて選択位置を表していますので，これも参考にしてみてください。blink関数は，同時に16か所まで点滅させることができます。

今回のゲームではペットを育てるためのいろいろなアイコンを用意しています。「食事」「遊ぶ」「トイレ」「お風呂」「しつけ」「電気」「注射」「グラフ」「鞄」「出口」です。本誌掲載の簡易版では，「食事」「トイレ」「しつけ」「電気」「出口」の五つのアイコンしか機能しません。

「グラフ」で成長の度合いをみることができます。アイコンをいろいろ選んで，ペットを成長させてみてください。

ペットを動かせ

今回のゲームでは，アイコンを選択する入力とペットの成長や動きの処理を並列して行なわなくてはなりません。

方法はアクション・ゲームの場合と同じです。先月でも紹介した割り込み処理関数bi_tmsetを用います。rs_osewa関数で最初のwhileの後にあるのがこれです。今回はペットの絵を1秒ごとに切り替えて動かすことにしました。

ここで注意しなければならないのは，割り込み処理を1秒に1回にするのに，単純に割り込みカウンタを1秒に1回としないことです。割り込みカウンタは，0.25秒(250ms)で4回にしましょう。これは，1秒に1回の割り込みをかけると，最小単位が1秒なので，割り込み処理に入るときに，1秒カウンタが切り替わるタイミングまでCPUが処理を待ってしまいます。割り込み開始処理のタイミングによっては，1秒近くゲームが止まってしまいます。もちろん，アイコン操作もできません。これではゲームをしていてストレスがたまってしまいます。先に書いた250msの割り込みにして，4回カウントする方法を用いると，ゲームが止まっても250ms程度なので，それほどストレスになりません。もしくは，Ruputerは64Hzのカウンタを持っているので，これを使ってもかまいません。

blink関数 : blink(x1, y1, x2, y2, color); ＊1

Technical Column

Ruputerの画面上の指定区域(x1,y1)-(x2,y2)をcolorで示す点滅種類／周期で点滅させる。この関数で最大16か所までの点滅区域が指定可能。この関数は画面モードに関係なくRuputerの画面上に表示されている内容を点滅させることができる。点滅のモードとして，「点滅しない」，「白黒反転点滅」，「ON／OFF点滅」が選べ，点滅周期の周期として，「1／2Hz」，「1Hz」，「2Hz」が選べる。

また，割り込み処理によって実行される関数（rs_warikomi_go）は，キャラクターを動かしなさいというフラグ（Warikomi_flag）を立てているのと，さらに成長具合や年齢などを処理するためのカウンタ（Pet_grow）をまわしているだけです。後はrs_osewa関数内でフラグをチェックして，キャラクターの書き換え処理をしています。

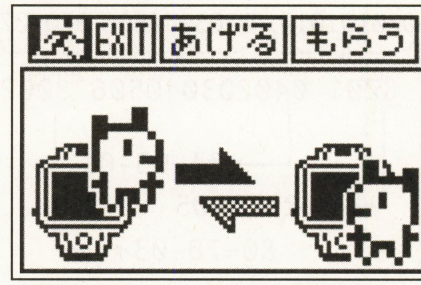
今回の「でじぺっとR's」は，Ruputerの赤外線通信でペットの転送，交換などを行なえるようなゲームに発展させていく予定です。バージョンが上がるたびに，随時公開していきたいと思っていますのでお楽しみに。

最後に

4回にわたりRuputerのゲーム・プログラミングについて，パズル，落ちもの，アクション，シミュレーションと代表的なゲーム4種類について解説してきました。

Ruputerプログラミングのテクニックを理解していただけましたでしょうか?

RuputerとRuputerの開発環境は，まだまだ進化していきます。この連載をきっかけに，読者のみなさんもRuputerにふれ，プログラムを作るなどして，ウェアラブルPC「Ruputer」を育てていってくだされば幸いです。



《第4図》Ruputerの赤外線通信機能を利用してデジペットの交換もできるようになる（ハズ）。「デジペットR's」自体が進化し続けていく

《リスト1》「デジペットR's」簡易版リスト

```
/**************************************************************
                でじぺっとR's      Chibi Version
                画 下里昌典、JOLLS  作 たろサ
**************************************************************/
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include"rupsys.h"
#include"wbios.h"
#include"psdos.h"
#include"lcdbios.h"
int   main( void );           /*  メイン関数  */
void  wait_time( int tmhz, int cnt ); /*  時間待ち関係  */
void  wait_end( void );
void  rand_init( void );       /*  乱数の初期化  */
int   rs_game_start( void );    /*  でじぺっとのゲームスターと
です  */
void  dg_load( int n ); /*  画面等をロードする  */
void  dgc2mmp( char dgcm_data[], unsigned int s );/*  dgcをmmp
に変換します*/
void  pet_move( int sugata );  /*  でじぺっとの動きを表示  */
void  pet_move_komono( int komono_dat );  /*  でじぺっとの小物
を読み込む  */
void  rs_warikomi_go( void );     /*  使う割込みGOルーチン  */
void  rs_osewa( void ); /*  でじぺっとのお世話をします  */
int   rs_sleep_chk( void ); /*  ぺっとの活動時間を調べます  */
void  rs_grow( void );     /*  ペットの成長等  */
void  rs_unchi_disp( void );  /*  ペットのうんちを描きます  */
void  rs_suisen( int basyo_x, int basyo_y );  /*  水洗のアニメ
*/
static MENU menuLIST[]={
  { rs_game_start,  "スタート",0,0}, { setExitMenu, "おわり
",0,0}
};
static unsigned char Buf_any[850];
static unsigned char Buf_dgc[257] = {
0x02,0x10,0x00,0x10,0x82,0x00,0x01,0x80,0x40,0x82,0x20,0x01,
0x40,0x80,0x84,0x00,
0x08,0x17,0x18,0x20,0x21,0x20,0x21,0x20,0x18,0x17,0x80,0x00,
0x02,0x10,0x00,0x10,
0x82,0x00,0x01,0x80,0x40,0x82,0x20,0x01,0x40,0x80,0x84,0x00,
0x02,0x17,0x28,0x22,
0x80,0x40,0x02,0x22,0x28,0x17,0x80,0x00,0x02,0x10,0x00,0x10,
0x82,0x00,0x01,0x80,
0x40,0x82,0x20,0x01,0x40,0x80,0x84,0x00,0x08,0x17,0x18,0x21,
0x22,0x28,0x22,0x21,
0x18,0x17,0x80,0x00,0x02,0x10,0x00,0x10,0x82,0x00,0x02,0xE0,
0x10,0x48,0x80,0x08,
0x02,0x48,0x10,0xE0,0x83,0x00,0x03,0x04,0x0B,0x10,0x27,0x80,
0x2E,0x08,0x27,0x10,
0x0B,0x04,0x00,0x00,0x10,0x00,0x10,0x82,0x00,0x01,0x80,0x40,
0x82,0x20,0x01,0x40,
0x80,0x84,0x00,0x08,0x17,0x18,0x21,0x21,0x20,0x21,0x21,0x18,
0x17,0x80,0x00,0x02,
0x10,0x00,0x10,0x82,0x00,0x01,0x80,0x40,0x82,0x20,0x01,0x40,
0x80,0x84,0x00,0x08,
0x17,0x28,0x22,0x42,0x40,0x42,0x22,0x28,0x17,0x80,0x00,0x02,
0x10,0x00,0x10,0x82,
0x00,0x01,0x80,0x40,0x82,0x20,0x01,0x40,0x80,0x84,0x00,0x08,
0x17,0x1A,0x22,0x20,
0x21,0x20,0x20,0x18,0x17,0x80,0x00,0x02,0x10,0x00,0x10,0x82,
0x00,0x02,0x40,0xA0,
0xA0,0x81,0x20,0x01,0x40,0x80,0x84,0x00,0x08,0x10,0x28,0x28,
0x27,0x20,0x21,0x20,
0x18,0x17,0x80,0x00,0x02,0x10,0x00,0x10,0x81,0x00,0x08,0x80,
0x40,0x20,0xA0,0xA0,
0x20,0x20,0x40,0x80,0x84,0x00,0x01,0x17,0x18,0x81,0x20,0x02,
0x22,0x1A,0x17,0x81,
0x00 };
static unsigned char Buf_dgm[643] = {
0xB0,0x01,0x35,0x66,0x00,0x40,0x00,0xFF,0x01,0x01,0x3D,0xF1,
0xFD,0xF1,0x3D,0x01,
0x31,0x79,0xFD,0xFD,0x01,0x01,0xFF,0x00,0xFE,0xE3,0xEB,0x2B,
0x8B,0x6B,0x1B,0xCB,
0x0B,0xC3,0x0F,0x3F,0x83,0x7B,0x03,0x0F,0x37,0x07,0x37,0x87,
0x7F,0xBF,0xDF,0x4F,
0x2F,0x2F,0x4F,0x83,0x3B,0x2B,0xBB,0x83,0x1F,0x80,0x5F,0x31,
0x9F,0x3F,0x3F,0x9F,
0x4F,0x23,0xBB,0xA3,0xB7,0x97,0xC7,0xFF,0x0F,0x03,0xF3,0xF9,
0x49,0xE9,0xF9,0xB3,
0x03,0x0F,0xFF,0xE9,0xF1,0xFF,0x3F,0x1F,0x5F,0xDF,0xBF,0xFE,
0x00,0xFF,0x01,0x41,
0x61,0x71,0x79,0x79,0x7F,0x79,0x79,0x71,0x61,0x41,0x01,0x01,
0xFF,0xEF,0x80,0x28,
0x02,0xAB,0xAB,0x2B,0x81,0x28,0x12,0x2B,0x2B,0x28,0x28,0xEF,
0x00,0xFF,0xFF,0x1F,
0x1E,0x1C,0x19,0x1A,0x1A,0x18,0x1E,0x1F,0x1C,0x19,0x80,0x1A,
0x03,0x19,0x1D,0x1C,
0x1F,0x81,0x1E,0x08,0x1F,0x1F,0x1E,0x18,0x1B,0x1A,0x18,0x1F,
0x18,0x80,0x1A,0x03,
0x19,0x1C,0x1C,0x19,0x81,0x1A,0x00,0x18,0x81,0x1F,0x07,0x1C,
0x1D,0x19,0x18,0x18,
0x19,0x1D,0x1C,0x82,0x1F,0x12,0x1D,0x1B,0x1A,0x18,0xFC,0xFF,
0x00,0xEF,0x28,0x28,
0xAA,0x29,0x28,0x28,0x2B,0x28,0x28,0x29,0xAA,0x80,0x28,0x13,
0xEF,0xFF,0x00,0x00,
0x03,0x04,0x64,0x63,0x60,0x70,0x08,0x04,0x02,0x01,0x00,0x00,
0xFF,0x00,0xFF,0xFF,
0xBD,0x00,0x18,0xFF,0xFF,0x00,0xFF,0x00,0x01,0x03,0x01,0x00,
0x40,0x38,0x34,0x22,
0x17,0x0E,0x05,0x02,0x00,0xFF,0xFD,0x05,0x85,0xB5,0xB5,0x85,
0x84,0x05,0x05,0x75,
0x05,0xFD,0x00,0xFF,0xFF,0xBD,0x00,0x06,0xFF,0xFF,0x00,0xFD,
0x05,0xB5,0x05,0x83,
0xB5,0x01,0x35,0x35,0x80,0x05,0x0A,0xFD,0xBF,0xA0,0xA3,0xBF,
0xBF,0xA3,0xA0,0xA0,
0xA3,0xB7,0x81,0xBF,0x04,0xA0,0xBF,0x00,0xFF,0xFF,0xBD,0x00,
0x06,0xFF,0xFF,0x00,
0xBF,0xA0,0xAD,0xA0,0x83,0xAD,0x81,0xAC,0x14,0xA0,0xBF,0xFF,
0x00,0x90,0x48,0x20,
0x86,0x4E,0x1E,0x1E,0x1C,0x38,0x70,0xE0,0xC0,0x00,0xFF,0x00,
0xFF,0xFF,0xBD,0x00,
0x08,0xFF,0xFF,0x00,0xFF,0x00,0xF8,0xF8,0xFC,0xFE,0x81,0xFA,
0x08,0xFE,0xFC,0xF8,
0xF8,0x00,0xFF,0xF7,0x14,0x14,0x82,0xD4,0x0A,0x14,0x14,0x94,
0x94,0x55,0x55,0x14,
0xF7,0x00,0xFF,0xFF,0xBD,0x00,0x05,0xFF,0xFF,0x00,0xF7,0xF4,
0xF5,0x83,0x15,0x01,
0x75,0x75,0x80,0x15,0x14,0xF4,0xF7,0xFF,0x80,0x80,0xBF,0xBF,
0xB7,0xB6,0x87,0x80,
0x95,0x92,0xA0,0xA0,0x80,0x80,0xFF,0x00,0x7F,0xFF,0xBD,0xC0,
0x12,0xFF,0x7F,0x00,
0xFF,0xBF,0x9F,0xA0,0xA4,0xA2,0xB9,0x8D,0x8F,0x93,0xA1,0xC2,
0x84,0xC4,0xFF,0xFF,
0xD3,0x00,0x02,0x10,0x00,0x10,0x82,0x00,0x02,0x80,0x00,0x80,
0x88,0x00,0x07,0x09,
0x20,0x0C,0x52,0x12,0x0C,0x41,0x14,0x83,0x00,0x02,0x10,0x00,
0x10,0x8F,0x00,0x07,
0x40,0x00,0x00,0x18,0x1E,0x3E,0x3C,0x0C,0x84,0x00,0x02,0x10,
0x00,0x10,0x82,0x00,
0x06,0x08,0x88,0xC8,0x68,0x38,0x18,0x08,0x83,0x00,0x03,0x48,
0x68,0x58,0x49,0x83,
0x01,0x82,0x00,0x02,0x10,0x00,0x10,0x83,0x00,0x84,0x80,0x86,
0x00,0x06,0x10,0x18,
0x1C,0x16,0x13,0x11,0x10,0x81,0x00,0x03,0x10,0x00,0x10,0x00,
0x81,0xFF,0x06,0xF7,
0x77,0x37,0x97,0xC7,0xE7,0xF7,0x83,0xFF,0x03,0xB7,0x97,0xA7,
0xB6,0x83,0xFE,0x82,
0xFF,0x03,0x10,0x00,0x10,0x00,0x82,0xFF,0x84,0x7F,0x86,0xFF,
0x06,0xEF,0xE7,0xE3,
0xE9,0xEC,0xEE,0xEF,0x81,0xFF,0x02,0x10,0x00,0x10,0x80,0x00,
0x04,0x80,0x40,0x00,
0x40,0xA0,0x87,0x00,0x06,0x60,0x70,0x79,0x7C,0x68,0x50,0x60,
0x85,0x00,0x02,0x10,
0x00,0x10,0x8E,0x00,0x12,0x28,0x48,0x28,0x48,0x28,0x48,0x28,
0x48,0x28,0x48,0x28,
0x48,0x28,0x48,0x28,0x48,0x10,0x00,0x10,0x9E,0x00,0x02,0x10,
0x00,0x10,0x84,0x00,
0x00,0x80,0x81,0x40,0x00,0x80,0x85,0x00,0x02,0x1C,0x23,0x40,
0x82,0x7C,0x03,0x23,
0x1C,0x00,0x00 };
static char Dgc[10][36];  /*  でじぺっとキャラをロードする配列
*/
static char Dgm[821];   /*  画面をロードする配列  */
static char Pet_onaka;       /*  お腹  */
static char Pet_light;       /*  電灯  */
static char Pet_unchi;       /*  うんち  */
static char Komono[2][36];     /*  その他小物  */
static char Pet_move = 0;   /*  動きパターン 0 か 1 か  */
static int  Warikomi_flag = 0;  /*  割込みのフラグ  */
static int  Pet_grow = 0;   /*  ペットの成長時間  */

/*************** 時間待ち関数達 **************/
void  wait_time( int tmhz, int cnt )
{
int   *tm, key = 0;
  tm = bi_tmset( tmhz, 255, cnt, wait_end );
  while( 0xF0!=( key=bi_getbtn()&0xFF) )  key = 0xA0;
    bi_tmdel( tm );
    bi_clrbtn();
}
void  wait_end( void ){ *(unsigned char*)0xf080 = 0xF0; }
/************* 乱数を分秒で初期化 ************/
void  rand_init( void )
{
srand((unsigned)((pSystemCtl->CPUram->NOW_Min)*60+pSystemCtl-
>CPUram->NOW_Sec));
}
/*** でじぺっとの姿表示用の小物を読み込む ****/
void  pet_move_komono( int komono_dat )
{
int   i, d1, d2;
  dg_load( 2 );
  switch( komono_dat ){
  case 0: /*  うれしい  */
    d1 = 1; d2 = 9; break;
  case 1: /*  ぷんぷん  */
    d1 = 2; d2 = 9; break;
  case 2: /*  いびき  */
    d1 = 3; d2 = 4;   break;
  case 3: /*  いびき消灯  */
    d1 = 5; d2 = 6;   break;
  case 4: /*  うんち  */
    d1 = 7; d2 = 9; break;
  case 7: /*  水洗  */
    d1 = 8; d2 = 9; break;
  case 10:  /*  おにぎり  */
    d1= 10; d2 = 9; break;
  }
  for( i=0; i<36; i++ ){
    Komono[0][i] = Dgm[(d2-1)*36+i];
    Komono[1][i] = Dgm[(d1-1)*36+i];
  }
}
/************* でじぺっとの姿表示 ************/
void  pet_move( int sugata )
{
int   pm[2][8] = {{ 1, 5, 5, 7, 1, 1, 7, 1},{ 2, 6, 6, 9, 4,
3, 8, 7}};
int   i;
  switch( sugata ){
  case 0: /*  通常  */
    gv_put( 43, 45, Dgc[ pm[Pet_move][sugata] ], 0 );
    Pet_move = 1 - Pet_move;
    break;
  case 1: /*  寝る  */
    gv_put( 59, 29, Komono[Pet_move], 0 );
    gv_put( 43, 45, Dgc[ pm[Pet_move][sugata] ], 0 );
    Pet_move = 1 - Pet_move;
    break;
  case 2: /*  寝る消灯  */
    gv_put( 59, 29, Komono[Pet_move], 0 );
    Pet_move = 1 - Pet_move;
    break;
  case 3: /*  いやいや  *//*  割込みは効いていないはず  */
  case 6: /*  食べる  */
    for( i=0; i<3; i++ ){
      if( i!=0 )  wait_time( 1, 4 );
      gv_put( 43, 45, Dgc[ pm[1][sugata] ], 0 );
      wait_time( 1, 4 );
      gv_put( 43, 45, Dgc[ pm[0][sugata] ], 0 );
    }
    Pet_move = 1;
    break;
  case 4: /*  笑う  *//*  割込みは効いていないはず  */
  case 5: /*  怒る  *//*sugata-4=0:嬉しい小物, sugata-4=1:プン
プン小物*/
    pet_move_komono( sugata-4 );
    for( i=0; i<3; i++ ){
      if( i!=0 )  wait_time( 1, 4 );
      gv_put( 59, 29, Komono[1], 0 );
      gv_put( 43, 45, Dgc[ pm[1][sugata] ], 0 );
      wait_time( 1, 4 );
      gv_put( 59, 29, Komono[0], 0 );
      gv_put( 43, 45, Dgc[ pm[0][sugata] ], 0 );
    }
    Pet_move = 1;
    break;
  }
}
/******** ぺっとの活動時間を調べます *********/
int   rs_sleep_chk( void )
{
int   now_m, sl_flag = 0;
  now_m = (pSystemCtl->CPUram->NOW_Hour)*60 + pSystemCtl-
>CPUram->NOW_Min;
  if( 1140>now_m && now_m>300 ) sl_flag=0; else sl_flag=1;
  return( sl_flag );
}
/********* ペットのうんちを描きます *********/
void  rs_unchi_disp( void )
{
char  ix[8] = { 19, 74, 19, 74, 19, 74, 19, 74 };
char  iy[8] = { 46, 34, 22, 10, 46, 34, 22, 10 };
int   i;
  pet_move_komono( 4 );
  for( i=0; i<Pet_unchi; i++ )  gv_put( ix[i], iy[i],
Komono[1], 2 );
```

```
}
/******** ペットの成長等を計算します **********/
void   rs_grow( void )
{
  if( Pet_onaka>=100 ){
    Pet_unchi++;
    if( Pet_unchi>=9 )  Pet_unchi = 8;
    rs_unchi_disp();
    if( Pet_onaka<= 20 )  Pet_onaka = 0; else Pet_onaka -= 20;
  }
  Pet_grow = 0;
}
/******** でじぺっとのお世話をします *********/
void   rs_osewa( void )
{
char  ix[2][10] = {{ 1, 1, 1, 1, 1, 87, 87, 87, 87, 87 },
        {14,14,14,14,14,100,100,100,100,100 } };
char  iy[2][10] = {{ 1,14,27,40,53,  1, 14, 27, 40, 53 },
        {10,23,36,49,62, 10, 23, 36, 49, 62 } };
int   *tm, ss, btn, ret, tmp, sleep_chk = 0, exit_flag = 0;
  ss = 0;
  sleep_chk = rs_sleep_chk();
  if( sleep_chk==1 ){
    if( Pet_light==1 ) pet_move_komono( 2 ); else
pet_move_komono( 3 );
  }
  gv_place( 0, 0 ); dg_load( 1 );
  gv_put( 0, 0, Dgm, 0 );
  if( Pet_light==0 )  gv_square( 20, 14, 81, 60, 4,
0xffffffffL);
  if( Pet_light==1 )  pet_move( sleep_chk );
  while( 1 ){
    Warikomi_flag = 0;
    tm = bi_tmset( 1, 255, 4, rs_warikomi_go );
    while( 1 ){
      gv_reverse( ix[0][ss], iy[0][ss], ix[1][ss], iy[1][ss] );
      lcdfreeze( 0 );
      bi_clrbtn();
      btn = Keyin( 0, -1 );
      if( Warikomi_flag==1 ){
        if( Pet_light==1 ){
          pet_move( sleep_chk );
        }else{
          if( sleep_chk==1 )  pet_move( 2 );
        }
        Warikomi_flag = 0;
        if( (Pet_grow%60)==0 ){
          rs_grow();
          sleep_chk = rs_sleep_chk();
          if( sleep_chk==1 ){
            if( Pet_light==1 ) pet_move_komono( 2 ); else
pet_move_komono( 3 );
          }
        }
      }
      ret = EventCall( btn );
      if( ret==-1 ){
        bi_tmdel( tm );
        bi_clrbtn();
        cls( 4 );
        dos_exit( 1 );
      }
      if( ret==1 ) {
        bi_tmdel( tm );
        ret = EventExec();
        if( ret==-1 ) dos_exit( 1 );
        cls( 4 );
        gv_place( 0, 0 ); dg_load( 1 );
        gv_put( 0, 0, Dgm, 0 );
        if( Pet_light==0 ) gv_square( 20, 14, 81, 60, 4,
0xffffffffL);
        gv_reverse( ix[0][ss], iy[0][ss], ix[1][ss], iy[1][ss]
);
        rs_unchi_disp();
        if( sleep_chk==1 ){
          if( Pet_light==1 ) pet_move_komono( 2 ); else
pet_move_komono( 3 );
        }
        tm = bi_tmset( 1, 255, 4, rs_warikomi_go );
      }
      if( (btn&0x0f)==Bkey_B )  break;
      lcdfreeze( 1 );
      gv_reverse( ix[0][ss], iy[0][ss], ix[1][ss], iy[1][ss] );
      switch( btn&0xff ){
      case Bkey_rg:
        ss += 5;
        if( ss>9 )  ss-= 10;
        break;
      case Bkey_up:
        ss--;
        if( ss==4 ) ss = 9;
        if( ss<0 )  ss = 4;
        break;
      case Bkey_lf:
        ss -= 5;
        if( ss<0 )  ss += 10;
        break;
      case Bkey_dw:
        ss++;
        if( ss==5 ) ss = 0;
        if( ss==10 )  ss = 5;
        break;
      }
    }
    bi_tmdel( tm );
    lcdfreeze( 0 );
    rand_init();
    switch( ss ){
    case 0: /*  食事  */
      if( sleep_chk==1 || Pet_light==0 )  break;
      pet_move_komono( 10 );
      gv_put( 43, 45, Dgc[7], 0 );
      gv_put( 27, 13, Komono[1], 0 );
      wait_time( 1, 1 );
      gv_put( 27, 13, Komono[0], 0 );
      gv_put( 27, 25, Komono[1], 0 );
      wait_time( 1, 1 );
      gv_put( 27, 25, Komono[0], 0 );
      gv_put( 27, 34, Komono[1], 0 );
      wait_time( 1, 1 );
      gv_put( 27, 34, Komono[0], 0 );
      gv_put( 27, 41, Komono[1], 0 );
      wait_time( 1, 1 );
      gv_put( 27, 41, Komono[0], 0 );
      gv_put( 27, 45, Komono[1], 0 );
      ret = (int)((unsigned char)rand()%255);
      if( ret>=50 ){
        pet_move( 6 );
        gv_put( 27, 45, Komono[0], 0 );
        pet_move( 4 );
        if( Pet_onaka>= 240 ) Pet_onaka = 255; else Pet_onaka
+=15;
      }else{
        pet_move( 3 );
        gv_put( 27, 45, Komono[0], 0 );
      }
      break;
    case 2: /*  水洗  */
      if( Pet_light==0 )  break;
      pet_move_komono( 7 );
      for( tmp=0; tmp<4; tmp++ )  gv_put( 19+16*tmp, 13,
Komono[1], 0 );
      rs_suisen( 13, 25 );  rs_suisen( 25, 34 );
      rs_suisen( 34, 41 );  rs_suisen( 41, 46 );
      wait_time( 1, 1 );
      for( tmp=0; tmp<4; tmp++ )  gv_put( 19+16*tmp, 46,
Komono[0], 0 );
      Pet_unchi = 0;
      if( sleep_chk==1 ){
        pet_move_komono( 2 );
        break;
      }
      pet_move( 4 );
      break;
    case 4: /*  しつけ  */
      if( sleep_chk==1 || Pet_light==0 )  break;
      ret = (int)((unsigned char)rand()%255);
      if( ret<=128 ){
        tmp = 3;
        if( Pet_onaka<=10 ) Pet_onaka = 0; else Pet_onaka -=
10;
      }else{
        tmp = 5;
        if( Pet_onaka<=15 ) Pet_onaka = 0; else Pet_onaka -=
15;
      }
      pet_move( tmp );
      break;
    case 5: /*  電気  */
      if( Pet_light==0 ){
        gv_clear( 19, 13, 82, 61 );
        rs_unchi_disp();
        pet_move_komono( 2 );
        pet_move( sleep_chk );
        Pet_light = 1;
      }else{
        pet_move_komono( 3 );
        gv_square( 20, 14, 81, 60, 4, 0xffffffffL);
        if( sleep_chk==1 )  pet_move( 2 );
        Pet_light = 0;
      }
      break;
    case 9: /*  出口  */
      exit_flag = 1;
      break;
    }
    gv_reverse( ix[0][ss], iy[0][ss], ix[1][ss], iy[1][ss] );
    if( exit_flag==1 )  break;
  }
}
/************** 水洗の処理です ***************/
void  rs_suisen( int basyo_a, int basyo_b )
{
int   tmp;
  wait_time( 1, 1 );
  for( tmp=0; tmp<4; tmp++ ){
    gv_put( 19+16*tmp, basyo_a, Komono[0], 0 );
    gv_put( 19+16*tmp, basyo_b, Komono[1], 0 );
  }
}
/*********** 割込み許可ルーチンです **********/
void  rs_warikomi_go( void )
{
  Warikomi_flag = 1;  Pet_grow += 1;
  *(unsigned char*)0xf080 = 0xF0;
  bi_clrbtn();
}
/******** でじぺっとR'sゲームスタート ********/
int    rs_game_start( void )
{
int   i;
  Pet_onaka = Pet_unchi = 0;
  Pet_light = 1;
  for( i=0; i<257; i++ )  Buf_any[i] = Buf_dgc[i];
  dgc2mmp( Dgc[1], 257 );
  rs_osewa();
  return( 0 );
}
/** でじぺっとR'sの画面やキャラをロードする **/
void  dg_load( int n )
{
int   i, l;
unsigned int  s;
  l = 0;
  for( i=1; i<n; i++ ){
    s = (unsigned int)Buf_dgm[l] + 256*(unsigned
int)Buf_dgm[l+1];
    l += s;
  }
  s = (unsigned int)Buf_dgm[l] + 256*(unsigned int)Buf_dgm[l+1]
- 2;
  for( i=0; i<s; i++ )  Buf_any[i] = Buf_dgm[l+i+2];
  dgc2mmp( Dgm, s );
}
/********* DGCをMMPに変換します ************/      ①
void  dgc2mmp( char dgcm_data[], unsigned int s )
{
unsigned int  x = 0, y = 0;
int   l, i;
  while( y<s ){
    if( (int)Buf_any[y]<=127 ){
      l = (int)Buf_any[y] + 1 ;
      for( i=0; i<l; i++ )  dgcm_data[x+i] = Buf_any[y+i+1];
      x += l; y += l+1;
    }else{
      l = (int)Buf_any[y] - 125;
      for( i=0; i<l; i++ )  dgcm_data[x+i] = Buf_any[y+1];
      x += l; y += 2;
    }
  }
}
/*************** メイン関数 ****************/
int    main( void )
{
int   menu_param;
  screen( 1 );
  gv_place( 0, 0 );
  endWaiting();
  rand_init();
  while( 1 ){
    bi_clrbtn();
    menu_param = aprMenu("でじぺっとR's",menuLIST
                ,(int)sizeof(menuLIST)/sizeof(MENU));
    if( menu_param==-2 )  break;
  }
  cls( 4 );
}
```

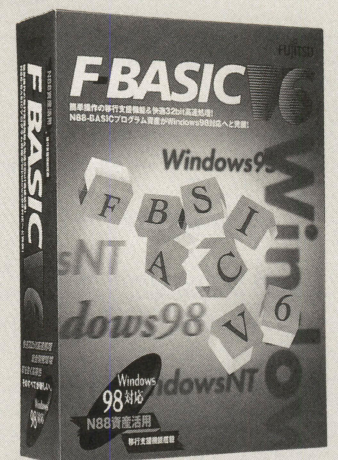
《リスト2》圧縮プログラム・リスト（圧縮するデータ・ファイルをFpとして，圧縮されたデータ・ファイルをFsとしてfopenしています）

```
/**********************************************
*        m と同じ文字がいくつ続くか            *
*          調べて数値を返します                *
**********************************************/
short check_onaji( char m )
{
char  b[2];
short n = 0;
  while( 1 ){
    fread( b, 1, 1, Fp );
    if( feof( Fp ) ){
      Eof_flag = 1;
      break;
    }
    if( b[0]!=m ) break;
    n++;
    if( n==129 )  break;
  }
  return( n );
}
/**********************************************
*         データの圧縮処理の開始               *
**********************************************/
void  assyuku_start( void )
{
char  b[1];
short o;  /*  同じ文字が続いた数  */
short u;  /*  同じ文字が続かない数  */
  while( 1 ){
    u = 0;
    while( 1 ){
      fread( b, 1, 1, Fp );
      o = check_onaji( b[0] );
      if( o>1 ) break;
      u++;
      if( u==128 )  break;
      if( Eof_flag==1 ){
        u += o;
        o = 0;
        break;
      }
      fseek( Fp, F_seek + (long)u, SEEK_SET );
    }
    assyuku( o, u );
    if( Eof_flag==1 ) break;
  }
}
/**********************************************
*             データの圧縮処理                 *
* obaji:同じが続いた数, chigau:違うが続いた数 *
**********************************************/
void  assyuku( short onaji, short chigau )
{
  if( Eof_flag==0 ){
    if( chigau!=0 ){
      Buf[0] = (char)(chigau-1);
      fwrite( Buf, 1, 1, Fs );
      fseek( Fp, F_seek, SEEK_SET );
      fread( Buf, chigau, 1, Fp );
      fwrite( Buf, chigau, 1, Fs );
    }
    else{
      fseek( Fp, F_seek, SEEK_SET );
    }
    F_seek = F_seek + (long)chigau;
    if( onaji>1 ){
      Buf[0] = (char)(onaji+126);
      fwrite( Buf, 1, 1, Fs );
      fread( Buf, onaji+1, 1, Fp );
      fwrite( Buf, 1, 1, Fs );
      F_seek = F_seek + (long)(onaji + 1 );
    }
    fseek( Fp, F_seek, SEEK_SET );
  }
  else{
    if( chigau!=0 ){
      Buf[0] = (char)(chigau-1);
      fwrite( Buf, 1, 1, Fs );
      fseek( Fp, F_seek, SEEK_SET );
      fread( Buf, chigau, 1, Fp );
      fwrite( Buf, chigau, 1, Fs );
    }
    else{
      fseek( Fp, F_seek, SEEK_SET );
    }
    if( onaji>0 ){
      Buf[0] = (char)(onaji+126);
      fwrite( Buf, 1, 1, Fs );
      fread( Buf, onaji+1, 1, Fp );
      fwrite( Buf, 1, 1, Fs );
      F_seek = F_seek + (long)chigau + (long)(onaji + 1 );
      fseek( Fp, F_seek, SEEK_SET );
    }
  }
}
```

入門者に最適のWindowsプログラミング・ツール
DOS-BASICからの移行実績はNo.1！

スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC V6

エフ・ベーシック



第8回 プログラミング入門者必読！ あなたの疑問に答えます！

今月は新年度の4月号ですね。新入生，新社会人，それぞれの春を迎えたみなさん，おめでとうございます。そして，心機一転プログラミングに挑戦しようとしている人も多いのではないでしょうか。そこで今回は，プログラミングやF-BASICに対するQ&Aを行ないます。プログラミング全般の内容もありますので，F-BASICユーザー以外の人も読んでくださいね。

TEXT & PROGRAMMING
椛島たけし



Takeshi Kabashima Profile

熊本県生まれ。N88-BASIC，Visual Basic，F-BASICを使い，現在プログラミングを生業とする毎日を過ごす。インフルエンザで4日タバコを吸わなかったので，思い切ってやめてみた。すると，タバコの代わりにフリスク（清涼菓子）中毒？になってしまった。す～っとして，リフレシュできるんだよね。

F-BASIC全般に関する質問

Q Windows95，Windows98，Windows NTなど，Windowsにはいろいろな種類がありますが，F-BASIC V6で作ったプログラムは共通して使えますか？

A F-BASIC V6で作成したプログラムのほとんどは，Windows 95／98／NTのすべてで動作します。

しかし，一部うまく動かないプログラムもあります。たとえば，Windows98より実装された機能（電源制御機能など）を使用したプログラムは，Windows95やNTでは動作しません。

また，F-BASIC V6で作成したプログラムは，Windows3.1では動作しません。Windows3.1は16ビットOSですが，F-BASIC V6は32ビット・コンパイラのため使用できないのです。F-BASIC V6のパッケージには，Windows3.1用の『F-BASIC V3.1』が添付されているので，こちらを利用しましょう。

Q F-BASIC V6で作成したプログラムを，インターネットで配布（公開）したいのですが，ライセンスは大丈夫？

A F-BASIC V6で作成したプログラムには，**第1表**に示すように，

- **ランタイム型（デバッグ用）**
- **ランタイム型**
- **独立型**

の三つの種類があります。

ランタイム型のプログラムの実行には，ランタイム・ファイルが必要です。ランタイムは，三つのファイル（DLL）から構成されていますが，プログラムと同時に配布することが許可されています。

独立型のプログラムには，ランタイムが不要ですので，ライセンス・フリーとなります。実行形式のファイル（EXE）のみ配布するだけでプログラムが動作しますので便利ですね。

インターネットによる配布の場合，ファイルのサイズと簡易性を考慮する必要がありますね。できたら，ランタイム型と独立型，両方のファイルをダウンロードできるようにするといいと思います。

なお，『F-ISAM』（F-BASICに添付されているISAMエンジン）のファイルの配布は許可されていませんので，注意してください。

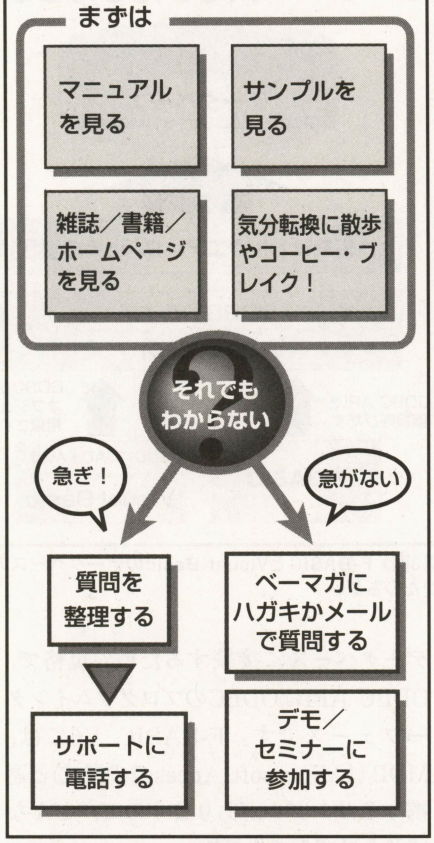
《第1表》F-BASICの実行形式

形式	用途	特徴	ランタイム	配布
ランタイム型（デバッグ用）	デバッグ（調査）	初期設定	要	不可
ランタイム型	実行	ファイル・サイズ小	要	可
独立型	実行	ファイル・サイズ大	不要	可

Q F-BASIC V6で，わからないことがたくさんあるのですが…？

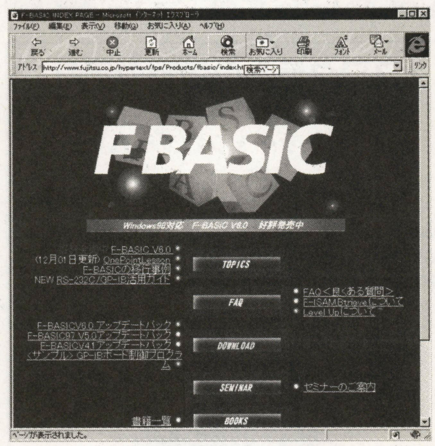
F-BASIC V6
価格35,000円
《問い合わせ先》
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
《ホームページ》
http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fps/Products/fbasic/
《動作環境》
日本語Windows95／98／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量40Mバイト以上

プログラムに困ったら？

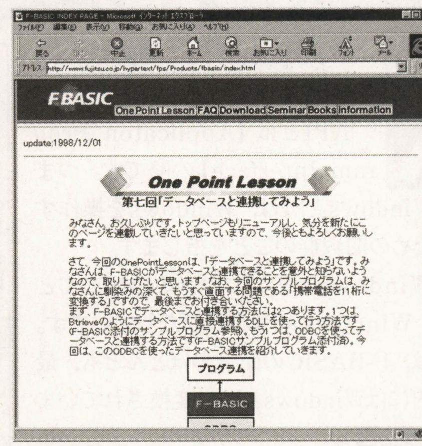


《第1図》プログラミングで困ったときには，このようにさまざまな方法で対処しよう！

F-BASICのホームページを活用しよう！



《写真1》F-BASICのホームページのトップ画面（http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fps/Products/fbasic/index.html）



《写真2》F-BASICのホームページの中にある，「OnePointLesson（ワン・ポイント・レッスン）」コーナーものぞいてみよう

A このような“漠然（ばくぜん）とした質問”はけっこうあって回答に困るのですが，入門者にとっては不安があるのは確かです。

プログラミングの勉強は，自分で試行錯誤しながら作っていくことが一番なのですが，悩んだり，取っ掛かりがつかめなかったり，自分一人で解決できないことは多いと思います。そんなときの解決方法を紹介しましょう（**第1図**）。

①書籍／雑誌を利用する

電波新聞社より，F-BASICの書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』が発売されています。F-BASIC97の機能は，F-BASIC V6に引き継がれていますので，十分使うことができます。

また，ベーマガのいろんなコーナーの記事は，プログラミング全般の知識として役に立ちます。自分の使っているツール以外の記事にも目をとおしておきましょう。

②サポートに電話する

すでに製品を購入した人は，パッケージに記載されているF-BASICのサポートに電話して問い合わせることができます。ただし，サポートに問い合わせる場合は，以下の点に注意してください。

まず，質問する内容を事前にまとめておきましょう。まとめているあいだに，ミスに気づいて自力で解決する場合も多いものです（経験談）。

また，質問する場合は，製品のバージョン，エラー・メッセージ，やりたいことなど具体的に伝えましょう。相手に自分の状況を理解してもらうのが，解決の早道です。

×「クリックしたけど動かないんだよ」

○「F-BASIC V6のプログラムで，関数●●を使うとエラー（現象）が発生します」

基本的に，サポートでは“テクニック”や“サンプル”は教えてくれません。しかし，質問のしかたによっては，うまくテクニックを引きだすこともできます。

×「ハードディスクの容量を調べるサンプル・プログラムをください」

○「ハードディスクの容量を調べることはできますか」

サポートには，他にも困っている人が電話をかけています。質問は最小限にしましょう。グチとか世間話は，他のユーザーに迷惑になりますよ（笑）。

③デモやセミナーに参加する

実は，これがかなりオススメです。セミナーは有償ですが（半日で5,000円ほど），まったくの初心者でもとりあえずプログラミングできるはずです。

店頭デモは，もちろん無料です。基本的にF-BASIC V6の紹介とデモですが，運がよければ，デモを行なっている人がF-BASICの開発担当者の場合があります。高度な質問にも答えてくれる（ハズ？）ので，疑問に思っていることを質問してみましょう。

下記アドレスに，店頭デモやセミナーの情報が載ってますので，利用してください（**写真1**）。

●http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fps/Products/fbasic/index.html

Q 情報処理に関する資格はいろいろありますが，F-BASICに関する資格はありますか？

A 残念ながら，F-BASICに関する資格はありません。予定もないようです。

Q F-BASICを使っている人は，どのくらいいる？

A F-BASICシリーズ（Windows版）で，累計6万本の実績があるそうです。

F-BASICプログラミングに関する質問

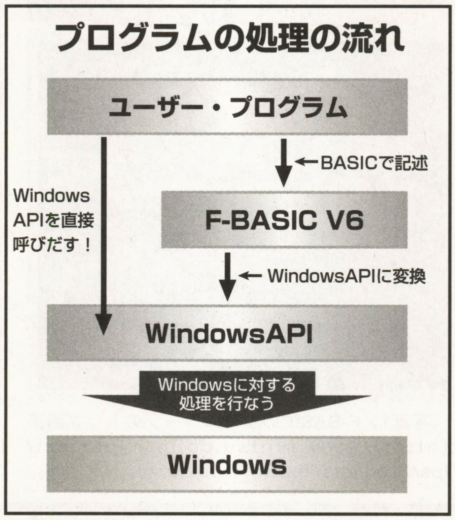
Q WindowsAPIって何ですか。F-BASICからも使える？

A APIとは【Applicaton Program Interface】の略です。つまりWindowsAPIは，Windowsを操作するための関数群のことを指します。

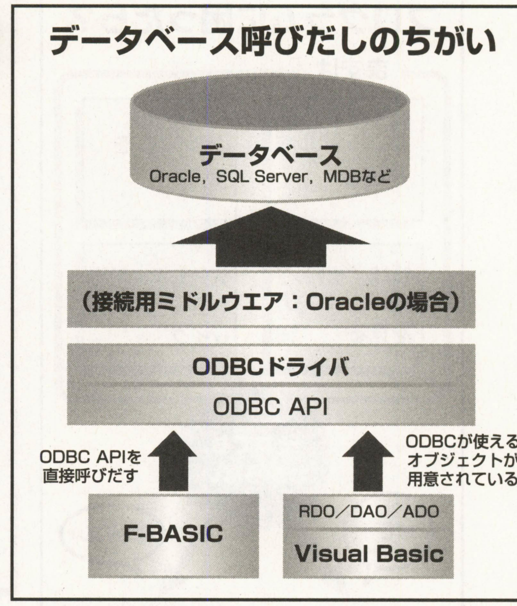
Windows上のプログラムのほとんどは，WindowsAPIを呼びだしています。実は，F-BASICの命令のほとんども，最終的にはWindowsAPIに変換されています（**第2図**）。

WindowsAPIは，『Visual C＋＋』などのC言語から呼びだすのが基本ですが，F-BASIC V6からもほとんどのWindowsAPIを呼びだすことができます。WindowsAPIを使用するとF-BASIC V6に用意されていない機能を使用することができます。ただし，C言語の知識と，マイクロソフトから提供されている『Windows SDK』と呼ばれる英文のマニュアルが必要です。

リスト1，リスト2に，WindowsAPIを利用したサンプル・プログラムを掲載しておきますので，参考にしてください。



《第2図》WindowsAPIとF-BASICの関係はこうなっている



《第3図》F-BASICとVisual Basicのデータベースの呼びだしかたのちがい

Q 『Visual Basic』みたいに，データベース（OracleやMicrosoft SQL Serverなど）と連携することはできるのですか？

A ODBC APIを使用すれば，データベースと連携することが可能です。ただし，Visual Basicとは異なる方法になります（**第3図**）。

ODBC（Open Data Base Connectivity）はデータベースに接続するための規格で，ODBC APIはODBCのプログラムインターフェースです。F-BASIC V6には，MDB（『Microsoft Access』の型式）と連携するサンプルがありますので，どんな感じか見てみてください。

WindowsAPIやデータベース連携に関しての情報は，F-BASICのホームページに説明がありますので，興味のある人はアクセスしてみてください（**写真2**）。

《リスト1》電卓を終了させるプログラム・リスト（F-BASIC V6用）

```
'--------------------------------------------
'この例はWindowsの電卓が起動していると強制終了する
'プログラムです。事前に電卓を起動してください。
'--------------------------------------------
'WindowsAPIの宣言
'FindWindow(ウインドウハンドルを調べる関数)
declare function FINDWINDOW lib "user32" alias "FindWindowA" (byval LPCLASSNAME
as long, byval LPWINDOWNAME as long) as long
'SendMessage(ウインドウにメッセージを送る関数)
declare function SENDMESSAGE lib "user32" alias "SendMessageA" (byval HWND as
long, byval WMSG as long, byval WPARAM as long, LPARAM as any) as long

var WM_CLOSE&
var RETC as long
var HWND_APP as long


WM_CLOSE& = &H10 '&H10 は終了を意味する

STRAPPTITLE$ = "電卓"
'タイトルが「電卓」プログラムのウインドウハンドルを
'取得する
HWND_APP = FINDWINDOW(0&,stradr(STRAPPTITLE$))
if HWND_APP <> 0 then
    '終了メッセージを送る
    RETC = SENDMESSAGE(HWND_APP,WM_CLOSE&,0,0)
end if
```

《リスト2》ユーザー名とコンピュータ名を調べるプログラム・リスト（F-BASIC V6用）

```
'--------------------------------------------
'この例はWindowsにログオンしているユーザ名と、
'コンピュータ名を調べるプログラムです。
'--------------------------------------------
'WindowsAPIの宣言
'GetUserName(ログオンユーザ名を調べる関数)
declare function GETUSERNAME lib "advapi32.dll" alias "GetUserNameA" (byval LPBUFFER as long,
NSIZE as long) as long
'GetComputerName(コンピュータ名を調べる関数)
declare function GETCOMPUTERNAME lib "kernel32" alias "GetComputerNameA" (byval LPBUFFER as
long, NSIZE as long) as long


var RETC as long
var LPBUFWORK as string * 32

'ユーザ名を調べる
RETC = GETUSERNAME(stradr(LPBUFWORK),32)
print left$(LPBUFWORK,instr(LPBUFWORK,chr$(0))-1)

'コンピュータ名を調べる
RETC = GETCOMPUTERNAME(stradr(LPBUFWORK),32)
print left$(LPBUFWORK,instr(LPBUFWORK,chr$(0))-1)
```

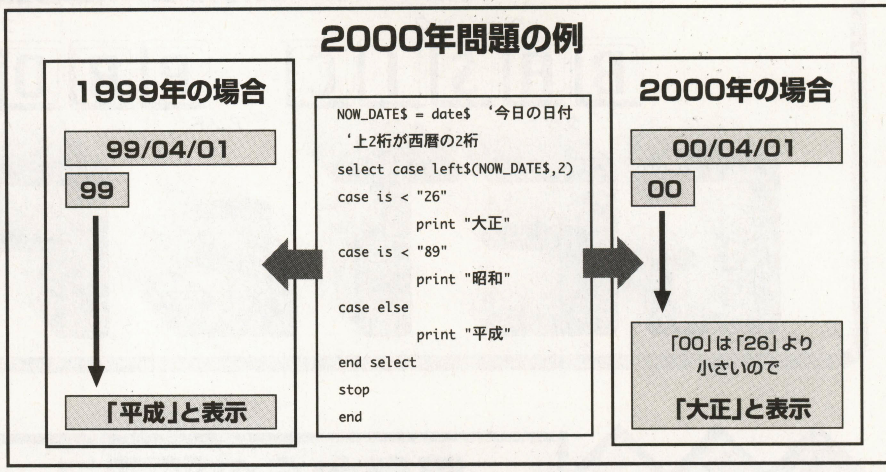
その他の質問

Q Userは「ユーザ」，Serverは「サーバ」と表記している。F-BASICのマニュアルは変？

A 日本のコンピュータ（ー）・メーカ（ー）では，なぜか単語末の長音「ー」を省略するのが一般的です。そのため，マニュアルなどには「マイコンピュータ」とか「ユーザ」といった表記が見られます[*1]。

読みにくいという要望もあるようで，じょじょに改善されているようです。

Q これからWindowsプログラミングの勉強をはじめたいのですが，C言語，Java，BASIC，FORTRAN，COBOLなどなど，たくさんの言語があります。どれを勉強するのがよい



《第4図》2000年が，なぜか大正時代と認識してしまっている

＊1 編集部注

長音符号（校正用語では「音引き」とも呼ぶ）は，国が定めた国語的規範では「コンピューター」などと付くのが一般的。ただし，学会で使われる学術用語やJIS（日本工業規格）では長音符号を取るのが一般的で，コンピュータ・メーカーでもこれに従っていることが多いようだ。

雑誌によっても表記が異なるが，本誌では「コンピュータ」「メーカー」「ユーザー」と用字用語が統一されている。

のでしょうか？

A まずは，目的をはっきりさせることです。作成するプログラミングの用途により，プログラミング言語がきまるといっても過言ではありません。

ただし，一つの言語を選んだら，ある程度きわめることが重要です。言語をマスターするとき，つぎのようないろいろなことを覚える必要があります。

①言語の文法
②ツールの使いかた
③アルゴリズム
④OSのしくみ

このうち，③④は言語が変わっても流用できる，プログラムを作成するうえで非常に重要な要素です。ちょっとかじって，すぐつぎの言語に走るようでは，③④はいつまでたっても覚えられません。大事なのは，「すぐ投げださないこと！」です。

さて，どの言語がいいかですが，やはりBASICがオススメできるでしょう。BASICは，パソコンの黎明期（はじまり）から使用されている言語ですし，現在もF-BASICやVisual Basicなど，幅広く利用されています。英語に近い簡単な文法ですので，初心者にも向いています。もちろん，F-BASICもVisual Basicも奥が深いので，中級者から上級者でも飽きることなく使えると思いますよ。

Q ホビー・プログラムと企業で作成するプログラムでは，作成方法にちがいはありますか？

A ホビー・プログラムは，自分で遊びで作るわけですから，自由に作成してかまいません。まぁ，期待した動作をすればOKなわけです。

しかし業務プログラムでは，正しく動作することとは別に，プログラムの読みやすさも求められます。自分以外の人がメンテナンスを行なうこともありうるわけですね。

ソフトウエアを開発している会社では，「正しく動作」し，「読みやすい」プログラムにするために，いろいろな規約（約束ごと）があるのが普通です。

Q プログラミングの仕事をしたいのですが，資格は役に立ちますか？

A コンピュータに関する資格は，公的資格といわれる『情報処理技術者試験』の他に，マイクロソフトや日本オラクルなどの企業が認定している業界標準資格があります。

資格は，「自分の能力を証明する手段の一つ」であり，資格を持っているから絶対優秀なプログラマーというわけではありませんし，エライというわけでもありません。企業によっては，資格を重要視して雇用／昇進の基準としているところもありますし，実績重視で資格は関係ないという場合もあります。

ただ，資格を持っていると「ある程度の知識はある」とか「勉強して資格を取るまじめさがある」など，プラスの評価になることはまちがいありません。

結論として，資格は場合によっては役に立ちますので，機会があれば取得しておきましょう。

Q 西暦2000年問題（Y2KやYear（イヤー）2000と呼ばれるもの）って大丈夫ですか？

A 本誌読者には，西暦2000年問題について興味を持っている人も多いでしょう。

この問題は，西暦を表すのに，「97/01/28」のように年を2桁で表していることが原因で発生します。つまり，「00/01/01」を1900年か2000年か区別がつかないわけですね（**第4図**）。

確実なのは，「2000年にトラブルは必ずどこかで発生する」ということです。ただ，「どこで，どのぐらいのトラブルが発生するか誰にもわからない」のが問題なわけです。ですから，「もし何か発生したときの危機管理」が重要でしょう。

ちなみに，F-BASIC V6ではTODAY$関数が用意されていますので，西暦4桁にも対応できます。

BASIC言語の入手&実行方法・疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN

（ベーシック プログラム ゲット アンド ラン）

TEXT●山崎 寛

読者からの質問コーナー

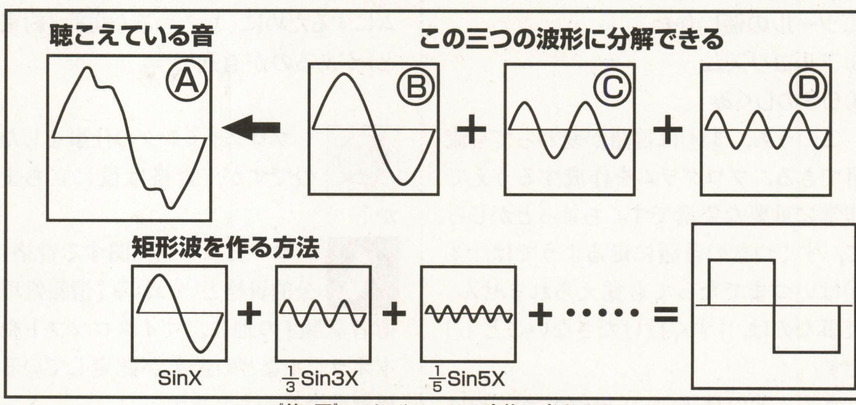
Q 『Visual Basic4.0』で『WAVE（ウェーブ）プレーヤ』を作りました。最近Visual Basic5.0を購入したので，移植と同時にスペクトル・アナライザを付けたいと思っています。スペクトル・アナライザ（略してスペアナ）は，それぞれの音域レベルを表示するもので，カー・ステレオなどによく付いているヤツです。しかし，どうやってプログラムを作ればいいのかわかりません。よい解決法があったら教えてください。また，参考になる専門書があれば教えてください。

【栃木県宇都宮市・菊池善郎18歳】

A スペクトルとは，もともと光の色の縞のことを指します。音に関していうと，ここでいうスペクトル・アナライザとは，周波数帯によるレベル表示をするものです。

このようなものを作るには，フーリエ変換を利用すればいいでしょう。フーリエ変換というのは，あらゆる波形を任意のSin波の合成で表すことで（第1図），数学や物理の分野ですね。おそらく工学系の学校などでは，必ず授業で教わるはずです。

ちょっと調べてみたのですが，このフーリエ変換に関する書籍などは，非常にたくさんあるようです。その中には，ア



《第1図》これがフーリエ変換の考えかた！

Get BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC（ディスクベーシック）”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp/akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

※N88-BASICと互換性のある『BASIC／98 for Windows』の問い合わせ先は電脳組（☎03-3796-8837）まで！

2月号の『BASIC／98 for Windows』のプレゼント当選者は，藤原 肇さん（神奈川県横須賀市）他9名です。おめでとうございます!

PC-9800シリーズのビープ音の使いかた

98のビープ音の周波数設定方法

最初に,

```
OUT &H77,&H76
```

を実行。

周波数fに対する値nを,

n=1996.8/f ＜クロックが10MHzの場合

n=2457.6/f ＜クロックが8MHzの場合

で求め,このnを上位8ビットと下位8ビットにわける(上位8ビットは256で割った値を,下位8ビットはその余りを使う)。

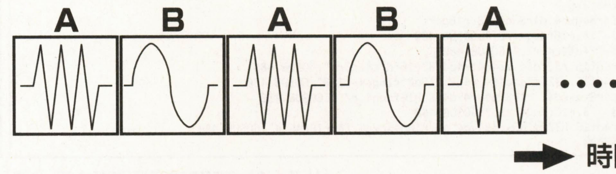
```
OUT &H3FDB,下位8ビット
OUT &H3FDB,上位8ビット
```

の順番で書き込むと,周波数が変わる。

《第2図》ビープ音の周波数は,このようにOUT命令を使って変更することができる。マシンによって値が異なるので注意しよう

2音鳴らすテクニック

AとBの周波数を鳴らしたい場合,



のように交互に素早く切り替えて鳴らせばよい。

《第3図》交互に周波数のちがう音を繰り返すことで,2音同時に鳴らすことができる(気分になるかもしれない)

ルゴリズムの解説や実際のプログラムなどが掲載されているものもありますので,「フーリエ変換」あるいは「FFT(高速フーリエ変換)」などのタイトルで検索して購入したり,図書館などで探してみるのがいいでしょう。

Q PC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC(86)』で,ビープ音の扱いかたについて質問します。ビープ音で周波数を変える方法はわかるのですが,ビープ音を使用して二つの任意の周波数の音を同時に鳴らすことはできないのでしょうか。教えてください。

【青森県西津軽郡・工藤賢志19歳】

A 質問に答える前に,ビープ音での周波数の変更方法を知らない人のために,ちょっと補足説明をしますね。

PC-9800シリーズのN88-日本語BASIC(86)では,BASIC標準のコマンドとしてビープ音をだすために,BEEP命令が用意されています。しかしこのBEEP命令は,“音をだす”“音を止める”の2種類しかサポートしていません。

このため,音楽を演奏するようなことはできないのですが,OUT命令を使い,I/Oポートを直接アクセスすれば,**第2図**のように任意の周波数の音をだすことができます。

と,ここまでは工藤さんがすでに知っているお話。質問内容は「二つ以上の音を鳴らす」ということなんですが,ビープ音は構造上,同時に一つの音しか発声させることができません。

結論として,回答は「できません」です。といってしまうのは,あまりにもさびしいので,「二つの音が同時に鳴っているような気分になれるかもしれないテクニック」を紹介することにしましょう。

原理はとても単純で,**第3図**のように,鳴らしたい二つの周波数を交互に素早く繰り返します。これを二つの周波数で行なえば2音,三つの周波数なら3音が同時に鳴っているような気分になれる(かもしれない)わけですね。

リスト1が単音で音楽を演奏するプログラム,**リスト2**がこれを2音にしたプログラムです。

リスト2を実行してみればわかるのですが,**リスト1**にくらべるとかなり“音が悪い”です。これは構造上しかたのないことですが,3音,4音と増やせばさらに音が悪くなります。

ということで,わざわざ紹介してからいうのもおこがましいですが,ビープ音は単音でガマンするのが無難かもしれませんね。

Q 僕は,PC-9800シリーズでN88-日本語BASIC(86)Ver.6.1を使っています。

①N88-日本語BASICの命令の中で,OUT命令について聞きたいと思っています。

OUT命令が,線を引いたりすることができることは知っているのですが,その具体的な方法がわかりません。それと,線を引く以外にも利用方法があるのですか? もしあれば教えてください。

②“機械語”をやってみようと思っています。『MASM』というアセンブラを使うそうですが,そのソフトの入手方法を教えてください。あと,PC-9800シリーズにはこのアセンブラ機能が標準装備されていると本に記載されていたのですが,これはどういうことなのですか?

【滋賀県草津市・K.J.H18歳】

A BASICのOUT命令ですが,これは正確には「CPUに接続されているI/Oポートに直接出力する命令」です。

パソコンは,CPUが中心となって動作しているのは,みなさん知っていますよね。CPUが行なうことができるのは,じつはメモリの読み書き,単純な演算,そしてこのI/O(イン/アウト)のアクセスのみなのです。

ふだんBASICを使っていると,INKEY$でキーの状態を読み,PRINTで文字を書き,LINEで線分を描く,などを行ないますよね。つまり,BASIC言語には,“入出力”をサポートする標準の命

《リスト1》BEEPで音楽演奏する（単音）プログラム（N88-日本語BASIC(86)用）

```
100 'BEEP音で音楽演奏(1)
110 '初期設定
120 DEFINT A-Z
130 DIM TRK(6000),DL(71),DH(71)
140 FR#=1996.8' ベース10MHz's用
150 'FR#=2457.6' ベース8MHz's用
160 FOR I=0 TO 71
170   F=110*(2^(I/12))
180   D=FR#/F*1000:DL(I)=D AND 255:DH(I)=D ¥ 256:'音階に応じた値を保存
190 NEXT I
200 OUT &H77,&H76 '周波数を変更できるようにする
210 T=3800:'演奏テンポの値
220 '演奏データ作成
240 O=3:L=8:J=0
250 C$="f4r8ca>c4.d4r8<a4gf8.r16d4"
260 M$=C$+"f8.r16fdag4.r2.":GOSUB 480
270 M$=C$+"f4df4c4.r2.":GOSUB 480
280 M$="r4df16.r32fdfg ec4d4.r4d4f8.r16fdfc4.r2r4":GOSUB 480
290 M$="r4df16.r32fdfgag4f4.r4g8.r16g8.r16ga4>c1c8":GOSUB 480
300 M$="d4r8<a>cd4. c4r8<a4gf4 d4f8.r16fdag4.r2.":GOSUB 480
310 M$=C$+"f8.r16fdag4.r2.":GOSUB 480
320 M$="r4df16.r32fdfga>c4d4<a4.g8.r16g4>c<a4.f8.r16r4>f4":GOSUB 480
440 '演奏開始
450 GOSUB 620
460 BEEP 0
470 END
480 '配列に演奏データをおさめる
490 A$=MID$(M$,1,1):M$=MID$(M$,2)
500 IF A$="<" THEN O=O-1:GOTO 490
510 IF A$=">" THEN O=O+1:GOTO 490
520 IF INSTR("cdefgabr",A$)=0 THEN GOTO 490
530 B$=MID$(M$,1,1):IF INSTR("+#-",B$)>0 THEN PLS=1-(B$="-")*2:M$=MID$(M$,2) ELSE PLS=0
540 B$="":WHILE (INSTR("0123456789",MID$(M$,1,1))>0 AND
LEN(M$)>0):B$=B$+MID$(M$,1,1):M$=MID$(M$,2):WEND
550 IF B$="" THEN OL=32/L ELSE OL=32/VAL(B$)
560 IF MID$(M$,1,1)="." THEN OL=OL*1.5:M$=MID$(M$,2)
570 N=INSTR("c d ef g a b",A$)+PLS-9+O*12:IF A$="r" THEN N=0
580 TRK(J)=N:J=J+1
590 OL=OL-1:IF OL>0 THEN GOTO 580
600 IF LEN(M$)>0 THEN GOTO 490
610 RETURN
620 '演奏ルーチン
630 FOR I=0 TO J-1
660 IF TRK(I)>0  THEN OUT &H3FDB,DL(TRK(I,L)-1):OUT &H3FDB,DH(TRK(I,L)-1):BEEP 1 ELSE BEEP 0
670 FOR K=0 TO T:NEXT K
690 NEXT I
```

《リスト2》BEEPで音楽演奏する（2音）プログラム（N88-日本語BASIC(86)用）

```
100 'BEEP音で音楽演奏(2)
110 '初期設定
120 DEFINT A-Z
130 DIM TRK(6000,1),DL(71),DH(71)
140 FR#=1996.8' ベース10MHz's用
150 'FR#=2457.6' ベース8MHz's用
160 FOR I=0 TO 71
170   F=110*(2^(I/12))
180   D=FR#/F*1000:DL(I)=D AND 255:DH(I)=D ¥ 256:'音階に応じた値を保存
190 NEXT I
200 OUT &H77,&H76 '周波数を変更できるようにする
210 T=3800:'演奏テンポの値
220 '演奏データ作成
230 'トラック1
240 O=3:L=8:J=0:K=0
250 C$="f4r8ca>c4.d4r8<a4gf8.r16d4"
260 M$=C$+"f8.r16fdag4.r2.":GOSUB 480
270 M$=C$+"f4df4c4.r2.":GOSUB 480
280 M$="r4df16.r32fdfg ec4d4.r4d4f8.r16fdfc4.r2r4":GOSUB 480
290 M$="r4df16.r32fdfgag4f4.r4g8.r16g8.r16ga4>c1c8":GOSUB 480
300 M$="d4r8<a>cd4. c4r8<a4gf4 d4f8.r16fdag4.r2.":GOSUB 480
310 M$=C$+"f8.r16fdag4.r2.":GOSUB 480
320 M$="r4df16.r32fdfga>c4d4<a4.g8.r16g4>c<a4.f8.r16r4>f4":GOSUB 480
330 'トラック2
340 O=2:L=8:J=0:K=1
350 C$="f16.r32f16a16>c<a>fc<af d16.r32d16f16af>d<afd16.r32 d16.r32d16f16b-f>d<b-fd
c16.r32c16e16ge>c<gec"
360 M$=C$:GOSUB 480
370 M$=C$:GOSUB 480
380 D$="d16.r32d16f16b-f>d<b-fd<ab->cd4ef4d16.r32d16f16b-f>d<b-fdc16.r32c16d16ge>c<gec"
390 M$=D$:GOSUB 480
400 M$=D$:GOSUB 480
410 M$=C$:GOSUB 480
420 M$=C$:GOSUB 480
430 M$="d16.r32d16f16bf>d<bfd<ab->cd4ef4d16.r32d16f16bfc16.r32c16e16gef4r4>f4r4":GOSUB 480
440 '演奏開始
450 GOSUB 620
460 BEEP 0
470 END
480 '配列に演奏データをおさめる
490 A$=MID$(M$,1,1):M$=MID$(M$,2)
500 IF A$="<" THEN O=O-1:GOTO 490
510 IF A$=">" THEN O=O+1:GOTO 490
520 IF INSTR("cdefgabr",A$)=0 THEN GOTO 490
530 B$=MID$(M$,1,1):IF INSTR("+#-",B$)>0 THEN PLS=1-(B$="-")*2:M$=MID$(M$,2) ELSE PLS=0
540 B$="":WHILE (INSTR("0123456789",MID$(M$,1,1))>0 AND
LEN(M$)>0):B$=B$+MID$(M$,1,1):M$=MID$(M$,2):WEND
550 IF B$="" THEN OL=32/L ELSE OL=32/VAL(B$)
560 IF MID$(M$,1,1)="." THEN OL=OL*1.5:M$=MID$(M$,2)
570 N=INSTR("c d ef g a b",A$)+PLS-9+O*12:IF A$="r" THEN N=0
580 TRK(J,K)=N:J=J+1
590 OL=OL-1:IF OL>0 THEN GOTO 580
600 IF LEN(M$)>0 THEN GOTO 490
610 RETURN
620 '演奏ルーチン
630 FOR I=0 TO J-1
640 IF TRK(I,0)=0AND TRK(I,1)=0  THEN BEEP 0
650 FOR L=0 TO 1
660 IF TRK(I,L)>0  THEN OUT &H3FDB,DL(TRK(I,L)-1):OUT &H3FDB,DH(TRK(I,L)-1):BEEP 1
670 FOR K=0 TO T¥2:NEXT K
680 NEXT L
690 NEXT I
```

令／関数が存在しているわけです。

ですが，機械語レベルではこのような命令は存在しません。CPUの命令には「PRINT」なんて存在しないんですね。こういった入出力は，すべてI／Oの組み合わせに置き換えられて実行されます。

言いかたを変えると，インやアウトのめんどうな処理を，BASIC言語では人間にわかりやすい「PRINT」や「LINE」を用意して，代わりに処理してくれているわけです。

そのため，通常はOUT命令などを意識する必要はありません。ただし，先ほどの質問にあったようなビープ音の周波数を変更するといった，BASICでは標準でサポートしていないことを，OUT命令などを使って実現することもできます。

OUT命令を使って，どのポートに何を出力すれば何ができるかは，PC-9800シリーズのハードウエアに直結したことなので，ハードウエア自体の資料，機械語などのプログラミングを扱かった資料などを見れば載っています（今回使用した参考文献にも掲載されている）。機械語を勉強するつもりならば，きっとその過程でI／Oポートについて学ぶことになるでしょう。

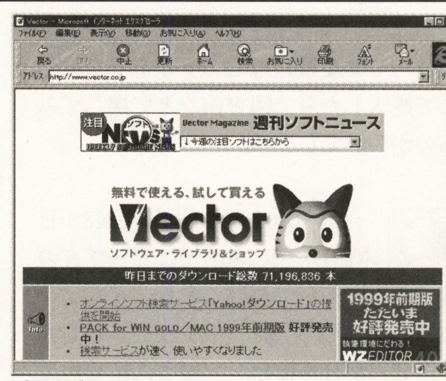
もう一つ，機械語についてですが，アセンブラは現在のPC-9800シリーズには付属されていません（昔はDISK-BASICのMONコマンドで使いにくいがアセンブラも利用できた）。

以前は，MASMが付属していた時期もあったようですが，最新バージョンのPC-9800シリーズ用『MS-DOS Ver.6.2』（価格12,000円）には，収録されていません（拡張セットにもない）。まぁ，MASMはアセンブラの一つに過ぎませんし，これにこだわる必要はないと思います。他にもアセンブラはいくつか存在して，中には無償で使用できるものもあるようです。

インターネット接続できるなら，フリーウエアやシェアウエアが登録されているホームページ『VECTOR（ベクター）』などにも登録されているので，使ってみてください（写真1）。

● **参考文献**

『PC-9801プログラマーズBible』
東京理科大学EIC／編（技術評論社）



《写真1》PC-9800シリーズ用のソフトも豊富に収録している『VECTOR』(http://vector.co.jp/)

疑問質問感想ないですか？

このコーナーでは，プログラムに関するQ&Aを掲載しています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない〜」）などがありましたら，下記住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

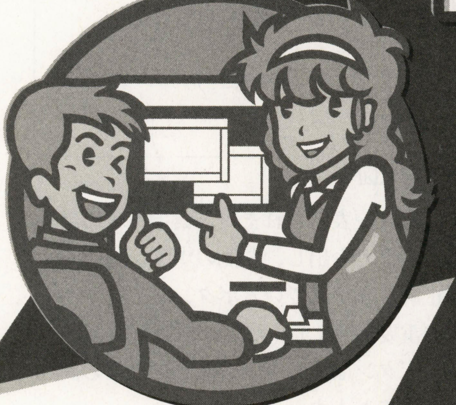
■ **あて先**

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
GET&RUN係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET&RUN係と明記してください。

プログラマー&クリエイターへの登竜門
BM特選 投稿プログラムコーナー

Visual Basic
QBasic
MSX-BASIC
PC-88 N88-BASIC
PC-98 N88-BASIC(86)
サターン BASIC
FX-890P BASIC
MIDI-MML 言語 SPICE



本コーナーは，さまざまな言語に対応したプログラミング学習と創作をテーマに，読者からの投稿作品で成り立っています。これから，プログラミングを勉強しようというみなさんや，プロのプログラマー／クリエイターを目指そうというみなさんにとって役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを入力／実行するときの注意点やプログラムの内容，改造方法などが紹介されていますので，よく読んでください。また，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキビシイことも言っていますが，自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル ②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容 ②使いかた・遊びかた ③操作方法 ④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点 ⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点 ⑦使用機種名 ⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために同じものを2～3入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にもプログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係

★ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。また，ホームページからの投稿も受け付けています。

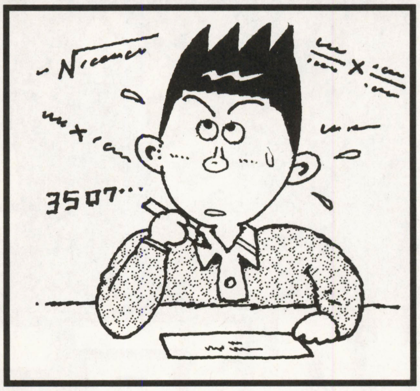
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

Windows95/98（Visual Basic V5.0）用

素早く暗算して動く答えをゲットせよ

す～ぱ～かるきゅれ～しょん

うろたす改めていこく（19歳）



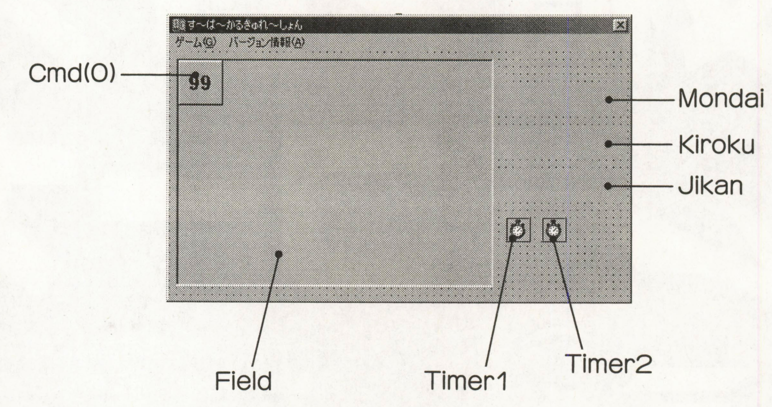
プログラムの内容

この「す～ぱ～かるきゅれ～しょん」は，素早く計算をして，動き回る答えの中から正解を見つけだすという，計算力と判断力と素早さが問われるゲームです。

プログラムの入力方法

このプログラムは「VisualBasic5.0」で作成しました。プログラミングに慣れていない方は，つぎの方法で進めましょう。

①VB5（あるいはVB4）を起動します。
②プログラムを打ち込みます。
③フォーム名を「frmMain.Frm」，プロジェクト名を「SCalc.vbp」として保存します。
④終わったら早速実行してみましょう。

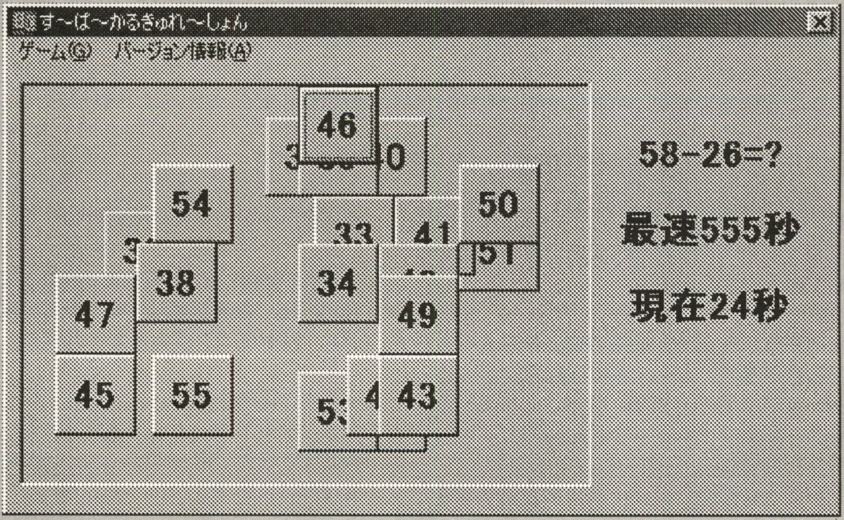


《第１図》Formの配置図

遊びかた

ゲームを始めるときはメニューの［ゲーム(G)］を選択し，つぎに［スタート(S)］をクリックします。すると，画面左側でたくさんのボタンが動き回り，右側では計算式が表示されます。素早くその計算式の答えを出し，左側のボタンの中から正解が書かれているボタンをしっかりと（重要）押してください。正解なら，そのボタンは消えます。そしてつぎの問題が出てきます。

あとはこの繰り返しです。24個のボタ



◀《画面1》暗算した答えをパネルから探し出すゲーム。なかなか歯ごたえがあるので何度も挑戦してみよう

《OVER FLOW》もうすぐ春です。新学期ですね。受験生のみなさんは，お疲れ様でした。4月から新しい学校へ行く人も，そうでない人も心機一転がんばってください！このコーナーでも新しい読者からの投稿も受付中！愛読者カードの記事欄に，なんでも書いて送ってくださいね。

《第1表》プロパティの設定

フォームの設定	
BorderStyle	3(固定ダイアログ)
Caption	す〜ぱ〜かるきゅれ〜しょん
Height	4830
ScaleMode	3(ピクセル)
Width	7830
ピクチャの設定	
Name	Field
Height	3810
ScaleMode	3(ピクセル)
Width	5310
コマンドボタンの設定	
Name	Cmd
Font	種類：MS Pゴシック　サイズ：18　太字
Height	750
Left	0
Index	0（ちゃんと設定してください）
Top	0
Width	750
※CmdはField内に収めてください。	

ラベルの設定	
Name	Mondai
Alignment	2(中央揃え)
Font	種類：MS Pゴシック　サイズ：18　太字
Height	375
Width	2055
Name	Kiroku
Alignment	2(中央揃え)
Font	種類：MS Pゴシック　サイズ：18　太字
Height	375
Width	2055
Name	Jikan
Alignment	2(中央揃え)
Font	種類：MS Pゴシック　サイズ：18　太字
Height	375
Width	2055
タイマーの設定	
Name	Timer1
Enabled	0(False)
Interval	100
Name	Timer2
Enabled	0(False)
Interval	1000

《第2表》メニューの設定

Caption	Name
ゲーム(&G)	Game
‥スタート(&S)	Start
‥終了(&X)	Exit
バージョン情報(&A)	About

ンがすべて消えたらそこで終了です。

一応タイムトライアル形式を用いていますので，最速を狙ってください。

プログラムを終了するときは［ゲーム(G)］→［終了(X)］を選択します。

改造のアドバイス

ボタンの数（24個）をさらに増やして，混乱の度合いを増してみましょう。

ボタンの動きが単調なので，ぜひ複雑な動きを追加してみてください(Uターンなんかおもしろそうです)。

タイムトライアルだけでなく，スコア・アタックモードを作るのもいいでしょう。

制作後記

今回はBM98年6月号の森本隆俊さんの「押し」からヒントを得て，ボタンが動き回るので何かゲームができないかな？と考えて作ったゲームです。

Moveメソッドを使ってボタンを動かしています。

ボタンが動き回るって結構コミカルな感じで，ゲーム向きな機能だなと思いました。

このコマンドボタンには絵も貼り付けられ，MSXなどのスプライト機能みたいに，「描いて消して」の処理が不要なのです。もしかしたら簡単なゲームを制作するうえで重宝する機能ではないでしょうか？

この機能を使って，誰か面白いゲームを作ってください。できたらBMに投稿してくださいな。ちなみに，私の記録は86秒です。

あと，インターネットにホームページを開設しました。私が作ったVB5作品がダウンロードできますよ。URLは，http://www.jomon.ne.jp/ymd3106/です。興味のある方は一度来てみてください。

《第3表》変数表

Cx(n),Cy(n)	……コマンドボタンの現在のX座標，Y座標(0<=n<=23)
Ax(n),Ay(n)	……コマンドボタンのX増分値，Y増分値(X方向，Y方向にどれだけ動くか)(0<=n<=23)
Ans(n)	…………答えとなる数値(0<=n<=23)
Q(n)	……………出題の順番(0<=n<=23)
Tm	……………現在までの経過時間
Rc	………………最高記録
S	………………現在何問目か
i	………………ループ用
a,b,t,zなど	………汎用

CHECKER FLAG

Dr.D：暗算ゲームじゃが，その他のアイデアで勝負しているという典型的な例じゃな。

編：問題の解答が全部のパネルに対応しているのもアイデアのうちですね。

Dr.D：そうじゃな。こういうゲームの場合，間違った答えをランダムに混ぜて……などと考えがちじゃが，それではゲームとして面白くない。

つぐ美：ボタンを止めるアイテムとか出すと面白そうね。

★　★　★

★このコーナーで13歳とか14歳の数字の若さに涙が出ます。(徳島市・**早籐しをん18歳**)……【**つぐ美**：そうそう，涙が出ちゃ…って！…18歳でそんなこと言ってたら…‼**影**：つぐ美ちゃんなんて，その○倍の年齢でがんばってるのに。**つぐ美**：つぐ美ちゃんラリアット‼**影**：…‼】

『す〜ぱ〜かるきゅれーしょん』のプログラム・リスト

```
Option Explicit
Dim Cx(23) As Integer, Cy(23) As Integer, Ans(23) As Integer
Dim Ax(23) As Integer, Ay(23) As Integer, Q(23) As Integer
Dim Tm As Integer, S As Integer, Rc As Integer, Nam As String

Private Sub About_Click()
  MsgBox "す〜ぱ〜かるきゅれ〜しょん  Ver1.00" & Chr(13) & "(C)1998 Presented By Teikoku
" & _
         Chr(13) & Chr(13) & "URL:   http://www.jomon.ne.jp/~ymd3106/" & _
         Chr(13) & "E-mail:   ymd3106@jomon.ne.jp", vbOKOnly, "バージョン情報"
End Sub

Private Sub Cmd_Click(Index As Integer)
Dim a As Integer
  a = Val(Cmd(Index).Caption)
  If Ans(Q(S)) = a Then
    Beep
    Cmd(Q(S)).Visible = False
    S = S + 1
    If S > 23 Then
      Shuryo
    Else
      Shutudai
    End If
  End If
End Sub

Private Sub Exit_Click()
  End
End Sub

Private Sub Form_Load()
Dim i As Integer
  Randomize
  Timer1.Enabled = False
  Timer2.Enabled = False
  For i = 1 To 23
    Load Cmd(i)
  Next i
  For i = 0 To 23
    Cmd(i).Visible = False
  Next i
  Rc = 555: S = 0
  Kiroku.Caption = "最速" & Rc & "秒"
  Jikan.Caption = "現在0秒"
  Mondai.Caption = "す〜かる"
End Sub

Private Sub Start_Click()
Dim i As Integer, z As Integer, a As Integer, b As Integer, t As Integer
  z = Int(Rnd * 54) + 10
  For i = 0 To 23
    Ans(i) = z + i
    Ax(i) = (Val(Mid$("12221000", (i Mod 8) + 1, 1)) - 1) * 10
    Ay(i) = (Val(Mid$("00122210", (i Mod 8) + 1, 1)) - 1) * 10
    Q(i) = i
  Next i
  For i = 0 To 99
    a = Int(Rnd * 24): b = Int(Rnd * 24)
    If a <> b Then
      t = Ans(a): Ans(a) = Ans(b): Ans(b) = t
      t = Ax(a): Ax(a) = Ax(b): Ax(b) = t
      t = Ay(a): Ay(a) = Ay(b): Ay(b) = t
    Else
      i = i - 1
    End If
  Next i
  For i = 0 To 99
    a = Int(Rnd * 24): b = Int(Rnd * 24)
    If a <> b Then
      t = Q(a): Q(a) = Q(b): Q(b) = t
    Else
      i = i - 1
    End If
  Next i
  For i = 0 To 23
    Cx(i) = (i Mod 6) * 50: Cy(i) = (i ¥ 6) * 50
    Cmd(i).Caption = Ans(i)
    Cmd(i).Left = Cx(i)
    Cmd(i).Top = Cy(i)
    Cmd(i).Visible = True
  Next i
  Tm = 0: S = 0
  Jikan.Caption = "現在0秒"
  Shutudai
  Timer1.Enabled = True
  Timer2.Enabled = True
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
Dim i As Integer
  For i = 0 To 23
    If Cx(i) + Ax(i) < 0 Or Cx(i) + Ax(i) > 300 Then Ax(i) = -Ax(i)
    If Cy(i) + Ay(i) < 0 Or Cy(i) + Ay(i) > 200 Then Ay(i) = -Ay(i)
    Cx(i) = Cx(i) + Ax(i): Cy(i) = Cy(i) + Ay(i)
    Cmd(i).Move Cx(i), Cy(i)
  Next i
End Sub

Private Sub Timer2 Timer()
  Tm = Tm + 1
  Jikan.Caption = "現在" & Tm & "秒"
End Sub

Function Shutudai()
Dim a As Integer, b As Integer
  a = Int(Rnd * 45) + 10
  b = Ans(Q(S)) + a
  Mondai.Caption = b & "-" & a & "=?"
End Function

Function Shuryo()
  Timer1.Enabled = False
  Timer2.Enabled = False
  If Rc > Tm Then
    MsgBox "記録更新おめでとう！！", vbOKOnly, "クリア"
    Rc = Tm
    Kiroku.Caption = "最速" & Rc & "秒"
  Else
    MsgBox "お疲れさまでした。", vbOKOnly, "クリア"
  End If
  Mondai.Caption = "す〜かる"
  S = 23
End Function
```


★やっぱり一度はシステムいじって起動できなくしちゃうくらいはやらないとパソコンと友達にはなれませんよ。(岩手県岩手郡・田村倫也14歳)……【影：そうそう，で，一度くらいは破壊しないと。編：友達になりたいときには，もう再起不能になっているのでは？影：え？】

Windows95/98(Visual Basic V4.0)用

パネルの数字を合わせてひたすら消しまくる

アドアド

参納　大樹(19歳)



内　容

次々に現れるパネルをうまく並べて消していくゲームです。

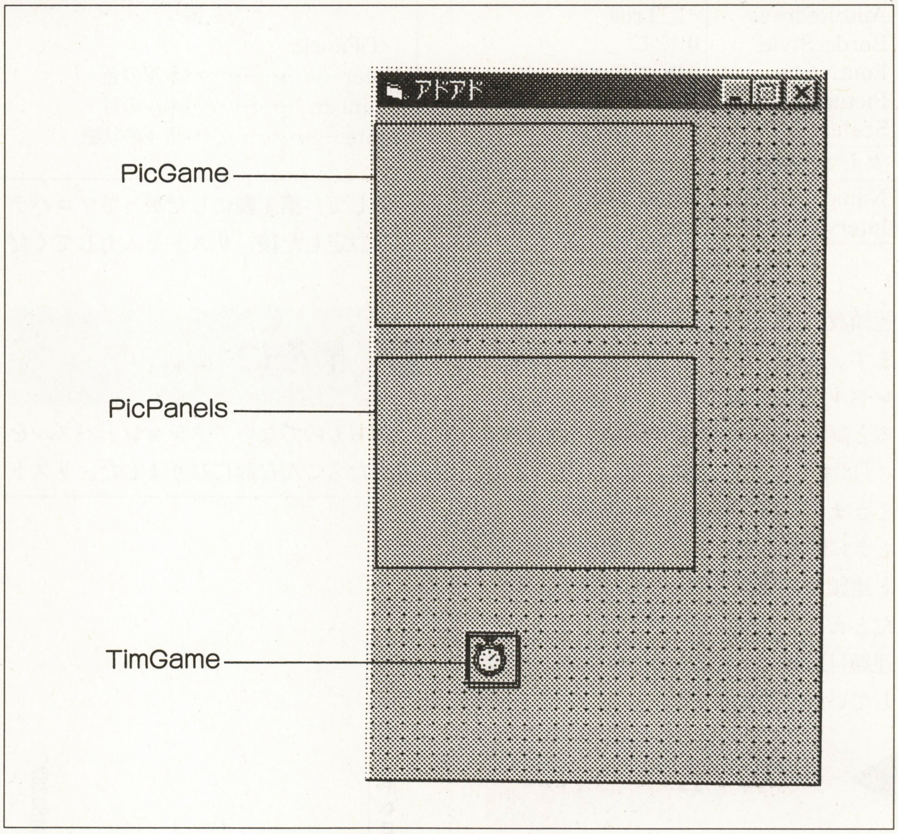
遊びかた

タイトルで遊びたいモードの文字列にマウスカーソルを合わせ，クリックするとゲーム開始です。

画面の右に三つのパネルが表示されますが，一番左のパネルが置くことのできるパネルです。パネルが置ける場所には黄色い四角が出るので，その中から一つを選んでクリックしてください。

同じ模様のパネルを縦か横に二つ並べると消えます。このとき，隣接するパネルの目が一つ増えます。ただし５は１になります。これを利用して連鎖することができます。

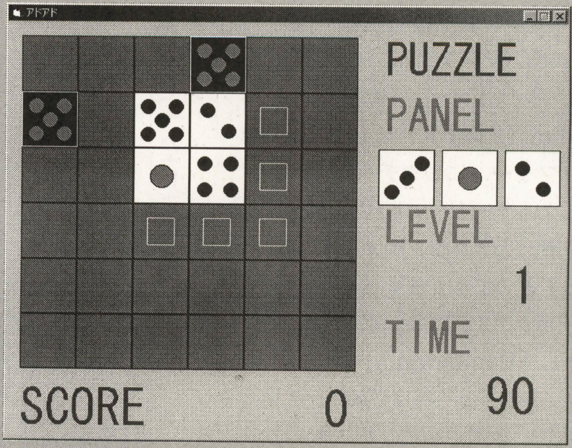
「ひたすらモード」では制限時間内にできるだけ多くのパネルを消してください。



《第１図》Formの配置図



◀《画面１》隣接するパネルの目の数を合わせて消していくパズルゲーム



◀《画面２》パネルが消えると隣接するパネルの目が一つ増える。うまく利用すると大連鎖が組めるゾ

★新加坡に行ってきました。お土産ですか？お土産電波ならすでに送信済みです。さては，影さんがひとりじめしているのですね？(兵庫県神戸市・**アントニオいのりん16歳**)……【**影**：どーせなら，お土産電波より食べ物が良い。**編**：あれ，影さんお昼まだですか？**影**：ぐぅ。】

《第1表》FrmGameのプロパティ設定

フォームの設定	
Name	FrmGame
BorderStyle	1 '固定(実線)
Caption	アドアド
MaxButton	0 'False
MinButton	-1 'True
ScaleMode	3 'ピクセル
ピクチャの設定	
Name	PicPanels
AutoRedraw	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
FillStyle	0 '塗りつぶし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
Name	PicGame
AutoRedraw	-1 'True
BorderStyle	0 'なし
FontName	MS ゴシック
Picture	Rainbow.dib
ScaleMode	3 'ピクセル
タイマーの設定	
Name	TimGame
Interval	60

《第2表》変数表

<FrmGame>	
State	ゲームの状況
Choice	選択された項目
<CBoard>	
Panel(,)	ボード上のパネル
Score	現在のスコア
HiScore( )	ハイスコア
LeftTime	残り時間
Level	レベル
Mode	ゲームモード
Total	消したパネルの数
CurPanel	置けるパネル
NextPanel	次に出現するパネル
LastX,LastY	直前に置いたパネルの位置
<CPanel>	
Color	パネルの色
Number	パネルの目
State	パネルの状態

CHECKER FLAG

影：これは面白いなぁ。特に「ひたすらモード」がいい感じ。

編：難易度もちょうどいいですね。十分遊べて，うまくなったらハイスコアを狙えるくらいに調整されています。

Dr.D：投稿時のプログラムの説明が詳しくてGOOD! 説明が書けるとプログラムの理解も深まるというものじゃ。確かにリストは長めじゃが，打ち込む価値はあるゾ。

つぐ美：つぎに出るパネルの表示をもう少しわかりやすくするといいですね。枠を赤くするとか，工夫してみてください。

連鎖数が2以上になると残り時間が増えます。また，パネルを消すにしたがってレベルが上がりますが，レベルが高くなると制限時間の増加量が少なくなります。

「ぱずるモード」では，黒いパネルが出てきます。黒パネルは白パネルが消えるときに隣接していて，かつ黒パネルの目と連鎖数の和が6以上ならば消えます。たとえば，黒パネルの目が2のとき，4連鎖目以降で消えるパネルがそれに隣接していれば消えます。

入力方法

まず，フォームを一つとクラスモジュール二つ，標準モジュールを一つ用意してください。そしてそれぞれの名前を「FrmGame」(**リスト1**)，「CBoard」(**リスト2**)，「CPanel」(**リスト3**)，「MdlGame」(**リスト4**) にします。

つぎに，フォームにピクチャー・ボックス二つとタイマーを一つ貼り付けてください。位置と大きさはプログラム中で設定するのでどこでもかまいませんが，ピクチャー・ボックスPicGameのPictureプロパティに「Rainbow.dib」を指定してください。このファイルはVBがセットアップされているディレクトリにあります。

そして，**第1表**にしたがってプロパティを設定した後，リストを入力してください。

最後に

落ちものでないアクション・パズルを考えたらこんな形になりました。リストが長いですががんばって入力して遊んでください。

感想，意見，バグ報告等はdsanno@jc4.so-net.ne.jpまでお願いします。

★　★　★

《リスト1》『アドアド』のFrm Gameプログラム・リスト

```
Option Explicit
DefInt A-Z
Dim Board As CBoard
Dim State, Choice
Dim MouseX, MouseY
Const frTitle = 0
Const frGame = 1

Private Sub SetImage()
  Dim i, j, x, y
  Dim s(5) As String
  s(2) = "20204444": s(3) = "154832324915"
  s(4) = "1717471717474747": s(5) = "16164816164848483232"
  PicPanels.FillColor = &H8000&
  PicPanels.Line (0, 0)-Step(63, 63), 0, B
  PicPanels.Line (0, 64)-Step(63, 63), 0, B
  For i = 1 To 5
    PicPanels.FillColor = &HFFFFFF
    PicPanels.Line (i * 64, 0)-Step(63, 63), 0, B
    PicPanels.FillColor = 0
    PicPanels.Line (i * 64, 64)-Step(63, 63), &HFFFFFF, B
    For j = 0 To Len(s(i)) ¥ 4 - 1
      x = CInt(Mid(s(i), j * 4 + 1, 2))
      y = CInt(Mid(s(i), j * 4 + 3, 2))
      PicPanels.FillColor = 0
      PicPanels.Circle (i * 64 + x, y), 8, 0
      PicPanels.FillColor = &H808080
      PicPanels.Circle (i * 64 + x, y + 64), 8, &H808080
    Next
  Next
  PicPanels.FillColor = &HFF&
  PicPanels.Circle (96, 32), 13, 0
```


★ドラクエ7が出るまで世界が終わってはイカンと思う。クリアしたら終わってもいい。(神奈川県相模原市・**鈴木真理子19歳**)……【**影**：でも7のプレイ中に8の発売がアナウンスされたりしたら次がでるまで終われないなぁ。…世界の運命はエ○ックスが！**編**：それはないです。】

```
    PicPanels.Circle (96, 96), 13, 0
End Sub

Private Sub Title()
    'タイトル表示
    Dim i, n, x, y
    Dim ret As Long
    Dim Menu(2) As String
    Static Count
    Count = (Count + 1) Mod 5 * MaxNumber
    Menu(0) = "ひたすらモード": Menu(1) = "ぱずるモード"
    Menu(2) = "ゲームをやめる"
    PicGame.Line (0, 0)-(639, 479), BGColor, BF
    PicGame.FontSize = 64 * Points
    PicGame.ForeColor = 0
    DrawString PicGame, 92, 38, "アドアド"
    PicGame.ForeColor = &H3F3F9F
    DrawString PicGame, 90, 36, "アドアド"
    PicGame.FontSize = 16 * Points
    PicGame.ForeColor = &H800000
    DrawString PicGame, 16, 0, "HI-SCORE"
    DrawString PicGame, 144, 0, "HITASURA:" & Board.HiScoreString(bdErase)
    DrawString PicGame, 400, 0, "PUZZLE:" & Board.HiScoreString(bdPuzzle)
    PicGame.FontSize = 28 * Points
    If MouseX > 140 And MouseX < 500 Then
        Choice = Int((MouseY - 207) / 72)
    Else
        Choice = -1
    End If
    For i = 0 To 2
        PicGame.ForeColor = &H800000
        If Choice = i Then PicGame.ForeColor = &HFF0000
        x = 140 - (i = 1) * 28: y = 72 * i + 216
        DrawString PicGame, x, y, Menu(i)
    Next
    PicGame.FontSize = 16 * Points
    PicGame.ForeColor = &H80&
    DrawString PicGame, 116, 442, "CopyRight(C) Daiki Sanno 1999"
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Dim tx, ty
    'プログラムの初期化
    tx = Screen.TwipsPerPixelX
    ty = Screen.TwipsPerPixelY
    Points = 20 / tx
    Randomize
    With Me
        .Width = .Width + (640 - .ScaleWidth) * tx
        .Height = .Height + (480 - .ScaleHeight) * ty
        .Left = (Screen.Width - .Width) / 2
        .Top = (Screen.Height - .Height) / 2
    End With
    With PicGame
        .Width = 640
        .Height = 480
        .Left = 0
        .Top = 0
    End With
    With PicPanels
        .Width = 384
        .Height = 128
    End With
    SetImage
    Set Board = New CBoard
End Sub

Private Sub PicGame_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, x As Single, y As Sin
gle)
    'マウスが押された時の処理
    If State = frTitle Then
        If Choice = 0 Then
            Board.Start bdErase
            State = frGame
        ElseIf Choice = 1 Then
            Board.Start bdPuzzle
            State = frGame
        ElseIf Choice = 2 Then
            Unload Me
        End If
    Else
        Board.MouseDown Int(x), Int(y)
    End If
End Sub

Private Sub PicGame_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, x As Single, y As Sin
gle)
    'マウスカーソルが移動した時の処理
    MouseX = x: MouseY = y
End Sub

Private Sub TimGame_Timer()
    'メイン処理
    Select Case State
        Case frTitle
            Call Title
        Case frGame
            Board.Update
            Board.Paint
            If Not Board.CheckGame Then State = frTitle
            PicGame.Refresh
    End Select
End Sub
```

★先月OFにどんなネタを送ったのかが思い出せない！やはりメモしとけばよかった…。(岡山市・BLUE HAWK26歳)……【影：パソコンとか使ってるなら，「私のOF集」とか作ってホームページにすると楽しいかも。発見できたら番外でコメントを…。つぐ美：オーバーしすぎよ。】

《リスト2》『アドアド』のC Board Gameプログラム・リスト

```
Option Explicit
DefInt A-Z
Dim Panel(5, 5) As CPanel
Dim Score As Long, HiScore(1) As Long
Dim Chain, LeftTime, Level, Mode, State, Count, Add
Dim Remove, Total, CurPanel, NextPanel(2), LastX, LastY
Dim Place As Boolean, Game As Boolean
Dim PlaceX, PlaceY

Const bdStart = 0, bdPlay = 1, bdShow = 2, bdRemove = 3
Const bdAdd = 4, bdMiss = 5, bdOver = 6

Private Function AddNumber()
    'パネルに数を足す
    Dim i, j, k, p, q
    AddNumber = 0
    For i = 0 To 5
        For j = 0 To 5
            If Panel(i, j).GetNumber > 0 And Panel(i, j).GetState = pnNormal Then
                For k = 0 To 3
                    p = i + (k = 0) - (k = 1): q = j + (k = 2) - (k = 3)
                    If p >= 0 And p < 6 And q >= 0 And q < 6 Then
                        If Panel(p, q).GetState = pnRemove Then
                            AddNumber = AddNumber + 1
                            If Panel(i, j).GetColor = pnWhite Then
                                Call Panel(i, j).Add(1): Exit For
                            Else
                                Call Panel(i, j).Add(Chain): Exit For
                            End If
                        End If
                    End If
                Next
            End If
        Next
    Next
End Function

Private Function CheckColor(col)
    '指定された色のパネルがあるかどうか調べる
    Dim i, j
    CheckColor = 0
    For i = 0 To 5
        For j = 0 To 5
            If Panel(i, j).GetColor = col Then
                CheckColor = CheckColor + 1: Exit Function
            End If
        Next
    Next
End Function
Public Function CheckGame() As Boolean
    CheckGame = Game
End Function

Public Function HiScoreString(md) As String
    HiScoreString = Right(Space(8) & Str(HiScore(md)), 8)
End Function

Private Sub SetBlackPanels()
    Dim i, n, x, y
    '黒パネルを置く
    For i = 0 To (Level - 1) ¥ 8 + 1
        Do
            x = Int(Rnd * 6): y = Int(Rnd * 6)
        Loop While Panel(x, y).GetState = pnGuide Or Panel(x, y).GetColor = pnBlack
        n = MaxNumber - Int(Rnd * (Level ¥ 4))
        If n < 1 Then n = 1
        Panel(x, y).Place pnBlack, n
    Next
    State = bdShow
End Sub

Private Function Check(st) As Boolean
    '指定された状態のパネルがあるかどうか調べる
    Dim i, j
    For i = 0 To 5
        For j = 0 To 5
            If Panel(i, j).GetState = st Then
                Check = True: Exit Function
            End If
        Next
    Next
    Check = False
End Function

Private Sub Fail()
    Dim i, j
    For i = 0 To 5
        For j = 0 To 5
            If Panel(i, j).GetNumber > 0 Then
                Panel(i, j).Remove
            ElseIf Panel(i, j).GetState = pnGuide Then
                Panel(i, j).ChangeState (pnNormal)
            End If
        Next
    Next
    Count = 1: State = bdOver
    If HiScore(Mode) < Score Then HiScore(Mode) = Score
End Sub
Private Function ScoreString() As String
    If Mode = bdErase And State = bdRemove Then
        ScoreString = Right(Space(8) & Str(Remove * 10) & " ×" & Str(Chain ^ 2), 12)
    Else
        ScoreString = "SCORE" & Right(Space(8) & Str(Score), 8)
    End If
```

★間違ったPCIボードを増設してパソコンが大破。こんな私になにか一言……。(埼玉県春日部市・**坂入弘一19歳**)……【**影**：うむ。君には素質があるっ！**編**：う〜ん，とどめの一言って感じですね。ダメじゃないですか。**影**：パソ破マスターへの道はきびしい，気合を入れてついてこい！】

```
End Function

Public Sub MouseDown(x, y)
    'マウスが押された時の処理
    Dim i, j, px, py
    If State = bdPlay Then
        If x < 16 Or x >= 400 Or y < 16 Or y >= 400 Then Exit Sub
        px = Int((x - 16) / 64): py = Int((y - 16) / 64)
        If Panel(px, py).GetState = pnGuide Then
            Place = True
            PlaceX = px: PlaceY = py
        End If
    ElseIf State = bdOver Then
        If Count = 0 Then Game = False
    End If
End Sub

Public Sub Paint()
    'ボードの描画処理
    Dim i, j, st, ret As Long
    If State = bdStart And Count = 5 Then
        FrmGame.PicGame.Line (0, 0)-(639, 479), BGColor, BF
        FrmGame.PicGame.FontSize = Points * 28
        FrmGame.PicGame.ForeColor = vbBlue
        If Mode = bdErase Then
            DrawString FrmGame.PicGame, 432, 16, "HITASURA"
        ElseIf Mode = bdPuzzle Then
            DrawString FrmGame.PicGame, 432, 16, "PUZZLE"
        End If
        FrmGame.PicGame.ForeColor = vbRed
        DrawString FrmGame.PicGame, 432, 80, "PANEL"
        DrawString FrmGame.PicGame, 432, 208, "LEVEL"
        DrawString FrmGame.PicGame, 432, 336, "TIME"
    End If
    For i = 0 To 5
        For j = 0 To 5
            st = Panel(i, j).GetState
            Select Case State
                Case bdStart
                    If st = pnShow Then Panel(i, j).Paint
                Case bdPlay
                    Panel(i, j).Paint
                Case bdShow
                    If st = pnShow Or st = pnNormal Then Panel(i, j).Paint
                Case bdRemove
                    If st = pnRemove Then Panel(i, j).Paint
                Case bdAdd
                    If st = pnAdd Then Panel(i, j).Paint
                Case bdOver
                    Panel(i, j).Paint
            End Select
        Next
    Next
```

```
    FrmGame.PicGame.FontSize = Points * 32
    FrmGame.PicGame.ForeColor = vbYellow
    If State = bdOver Then DrawString FrmGame.PicGame, 75, 144, "GAME OVER"
    FrmGame.PicGame.ForeColor = vbBlue
    ret = BitBlt(FrmGame.PicGame.hDC, 424, 144, 64, 64, FrmGame.PicPanels.hDC, CurPanel
* 64, 0, SRCCOPY)
    For i = 0 To 1
        ret = BitBlt(FrmGame.PicGame.hDC, 496 + i * 72, 144, 64, 64, FrmGame.PicPanels.h
DC, NextPanel(i) * 64, 0, SRCCOPY)
    Next
    FrmGame.PicGame.Line (16, 416)-Step(384, 64), BGColor, BF
    DrawString FrmGame.PicGame, 16, 416, ScoreString
    FrmGame.PicGame.Line (432, 272)-Step(192, 64), BGColor, BF
    DrawString FrmGame.PicGame, 432, 272, Right(Space(12) & Str(Level), 6)
    FrmGame.PicGame.Line (432, 400)-Step(192, 64), BGColor, BF
    DrawString FrmGame.PicGame, 432, 400, Right(Space(12) & Str((LeftTime + 9) ¥ 10), 6)
End Sub

Private Sub RemovePanels()
    'パネルを消す
    Dim i, j, k, n, p, q
    Remove = 0
    For i = 0 To 5
        For j = 0 To 5
            If Panel(i, j).GetNumber > 0 And Panel(i, j).GetColor = pnWhite Then
                For k = 0 To 3
                    p = i + (k = 0) - (k = 1): q = j + (k = 2) - (k = 3)
                    If p >= 0 And p < 6 And q >= 0 And q < 6 Then
                        If Panel(p, q).GetNumber = Panel(i, j).GetNumber And Panel(p,
q).GetColor = pnWhite Then
                            Remove = Remove + 1
                            Panel(i, j).Remove: Exit For
                        End If
                    End If
                Next
            End If
        Next
    Next
    If Remove > 0 Then
        Total = Total + Remove
        State = bdRemove
        Chain = Chain + 1
        Add = AddNumber
        If Mode = bdErase Then
            Total = Total + Remove
            Level = Total ¥ 10 + 1
            Score = Score + Remove * 10 * Chain ^ 2
            n = 10 - Level ¥ 5
            If n < 1 Then n = 1
            LeftTime = LeftTime + Remove * n * (Chain - 1) ^ 2
        End If
    Else
        Chain = 0: State = bdPlay
```

★もう3月かぁ…いいねぇ3月はぁ…春はいいぞー。大好きだぁ(頭がバグってます)!!(大阪府東大阪市・**せーじん16歳**)……【**つぐ美**：気持ち良い季節よね。…花粉症のみんなはもうちょっと，がんばって！**影**：なんかこう，頭のなかがぽぉ～と。**編**：いつもじゃないですか。】

```
            If SetGuide = 0 Then Fail
        End If
    End Sub

    Private Function SetGuide()
        'パネルがおける場所にその表示をするよう設定
        Dim i, j
        SetGuide = 0
        For i = LastX - 1 To LastX + 1
            For j = LastY - 1 To LastY + 1
                If i >= 0 And i < 6 And j >= 0 And j < 6 Then
                    If Panel(i, j).GetNumber = 0 Then
                        Call Panel(i, j).ChangeState(pnGuide)
                        SetGuide = SetGuide + 1
                    End If
                End If
            Next
        Next
    End Function

    Public Sub Start(md)
        'ゲーム開始処理
        Dim i, j
        For i = 0 To 5
            For j = 0 To 5
                Call Panel(i, j).Init
            Next
        Next
        CurPanel = Int(Rnd * MaxNumber + 1)
        NextPanel(0) = Int(Rnd * MaxNumber + 1)
        NextPanel(1) = Int(Rnd * MaxNumber + 1)
        Level = 1: LeftTime = 1000: Score = 0
        Count = 6: Chain = 0: Total = 0
        State = bdStart: Mode = md: Game = True
    End Sub

    Public Sub Update()
        'ボードの更新処理
        Dim i, j, ret
        For i = 0 To 5
            For j = 0 To 5
                If State <> bdRemove Or Panel(i, j).GetState = pnRemove Then
                    Call Panel(i, j).Update
                End If
            Next
        Next
        Select Case State
            Case bdStart
                If Not Check(pnShow) Then
                    If Count = 0 Then
                        LastX = 2: LastY = 2
                        State = bdPlay: ret = SetGuide
                        If Mode = bdPuzzle Then SetBlackPanels
                    Else
                        Count = Count - 1
                        For i = 0 To 5
                            Panel(i, 5 - Count).Place pnWhite, 0
                        Next
                    End If
                End If
            Case bdPlay
                LeftTime = LeftTime - 1
                If LeftTime = 0 Then Call Fail: Exit Sub
                If Place = True Then
                    Call Panel(PlaceX, PlaceY).Place(pnWhite, CurPanel)
                    CurPanel = NextPanel(0)
                    NextPanel(0) = NextPanel(1)
                    NextPanel(1) = Int(Rnd * MaxNumber + 1)
                    For i = LastX - 1 To LastX + 1
                        For j = LastY - 1 To LastY + 1
                            If i >= 0 And i < 6 And j >= 0 And j < 6 Then
                                If Panel(i, j).GetState = pnGuide Then
                                    Panel(i, j).ChangeState pnNormal
                                End If
                            End If
                        Next
                    Next
                    LastX = PlaceX: LastY = PlaceY
                    State = bdShow: Place = False
                End If
            Case bdShow
                If Not Check(pnShow) Then RemovePanels
            Case bdRemove
                If Not Check(pnRemove) Then
                    If Add > 0 Then
                        State = bdAdd
                    Else
                        State = bdPlay: ret = SetGuide
                    End If
                End If
            Case bdAdd
                If Not Check(pnAdd) Then RemovePanels
            Case bdOver
                If Not Check(pnRemove) Then Count = 0
        End Select
        If Mode = bdPuzzle Then
            If State = bdPlay And CheckColor(pnBlack) = 0 Then
                Score = Score + (LeftTime + 9) ¥ 10
                Level = Level + 1
                LeftTime = LeftTime + (Level + Level ¥ 8) * 25
                SetBlackPanels
            End If
        End If
    End Sub
```


★ベーマガの重さで棚が曲がっタナー。(香川県丸亀市・**大塚　順16歳**)……【**影**：…なんか急に寒気が。**編**：ベーマガも200冊超えましたからね。**影**：編君は寒くないのか？**編**：総重量もかなりのものでしょう。**影**：編君！寒くないのか？**編**：人がせっかく気づかないふりしてるのに…。】

```
Private Sub Class_Initialize()
    Dim i As Integer, j As Integer
    For i = 0 To 5
        For j = 0 To 5
            Set Panel(i, j) = New CPanel
            Call Panel(i, j).Move(i * 64 + 16, j * 64 + 16)
        Next
    Next
End Sub
```

《リスト3》『アドアド』のC Panelプログラム・リスト

```
'パネルを表すクラス
Option Explicit
DefInt A-Z
Dim X, Y
Dim Color, Number, State, Count
Dim Changed As Boolean

Public Sub Add(num As Integer)
    'パネルの数字を増やす処理
    Select Case Color
        Case pnWhite
            Number = (Number + num - 1) Mod MaxNumber + 1
        Case pnBlack
            If Number + num >= MaxNumber + 1 Then
                Number = 0: Color = pnWhite
            End If
    End Select
    Call ChangeState(pnAdd)
End Sub

Public Sub ChangeState(st As Integer)
    'パネルの状態を変える処理
    Select Case st
        Case pnNormal: Count = 1
        Case pnGuide: Count = 0
        Case pnShow: Count = 1
        Case pnRemove: Count = 4
        Case pnAdd: Count = 1
        Case Else: Exit Sub
    End Select
    State = st: Changed = True
End Sub

Public Function GetColor()
    'パネルの色番号を返す
    GetColor = Color
End Function

Public Function GetNumber()
    'パネルの数字を返す
    GetNumber = Number
End Function

Public Function GetState()
    'パネルの状態を返す
    GetState = State
End Function

Public Sub Init()
    'パネル初期化処理
    Color = pnWhite: Number = 0
    State = pnNormal: Count = 0
    Changed = False
End Sub

Public Sub Move(mx As Integer, my As Integer)
    'パネル移動処理
    X = mx: Y = my
End Sub

Public Sub Paint()
    'パネルの描画処理
    Dim ret As Long
    If Changed = False Then Exit Sub
    If State = pnGuide Then
        ret = BitBlt(FrmGame.PicGame.hDC, X, Y, 64, 64, FrmGame.PicPanels.hDC, Number *
64, Color * 64, SRCCOPY)
        FrmGame.PicGame.Line (X + 16, Y + 16)-Step(31, 31), vbYellow, B
    ElseIf State = pnNormal Then
        ret = BitBlt(FrmGame.PicGame.hDC, X, Y, 64, 64, FrmGame.PicPanels.hDC, Number *
64, Color * 64, SRCCOPY)
    ElseIf State = pnRemove Then
        ret = BitBlt(FrmGame.PicGame.hDC, X, Y, 64, 64, FrmGame.PicPanels.hDC, Number *
64, Color * 64, SRCCOPY)
        ret = BitBlt(FrmGame.PicGame.hDC, X + Count * 8, Y, 64 - Count * 16, 64, FrmGam
e.PicPanels.hDC, 0, 0, SRCCOPY)
    Else
        If Count = 0 Then
            ret = BitBlt(FrmGame.PicGame.hDC, X, Y, 64, 64, FrmGame.PicPanels.hDC, Numbe
r * 64, Color * 64, SRCCOPY)
        Else
            FrmGame.PicGame.Line (X, Y)-Step(63, 63), vbWhite, BF
        End If
    End If
End Sub

Public Sub Place(col As Integer, num As Integer)
    'パネルを置く処理
    Color = col: Number = num
    Call ChangeState(pnShow)
End Sub
```

★CMMって何ですか?「クラッシュ・マイ・マシン」?なるほど高価なわけだ(2月号P136より)。(埼玉県浦和市・**鉄人坂井21歳**)……【**編**:それは…高いですね。**影**:(ピーガガッ・・ボンッ!!)あーっ!私のPenIIマシンがっ(涙)!**編集長**:コンピュータ・ミュージック・マガジンです。】

```
Public Sub Remove()
  'パネル消滅処理
  Call ChangeState(pnRemove)
End Sub

Public Sub Update()
  'パネルの更新処理
  If Count > 0 Then
    Count = Count - 1
    If Count = 0 And State = pnRemove Then
      Number = 0: Color = pnWhite
    End If
  ElseIf State <> pnGuide Then
    If State = pnNormal Then
      Changed = False
    Else
      Call ChangeState(pnNormal)
    End If
  End If
End Sub
```

《リスト4》『アドアド』のMdl Gameプログラム・リスト

```
Public Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal X As Long, ByVa
l Y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC As Long, ByVal xS
rc As Long, ByVal ySrc As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Public Points As Single
Public Const SRCCOPY = &HCC0020
Public Const SRCAND = &H8800C6
Public Const MaxNumber = 5
Public Const BGColor = &H9FFF5F
Public Const pnWhite = 0, pnBlack = 1
Public Const pnNormal = 0, pnGuide = 1, pnShow = 2
Public Const pnRemove = 3, pnAdd = 4
Public Const bdErase = 0, bdPuzzle = 1

Public Sub DrawString(obj As Object, X, Y, sg As String)
  'オブジェクトに文字列を描画
  obj.CurrentX = X: obj.CurrentY = Y
  obj.Print sg
End Sub
```

評…これまたなつかしい…(Dr.D)



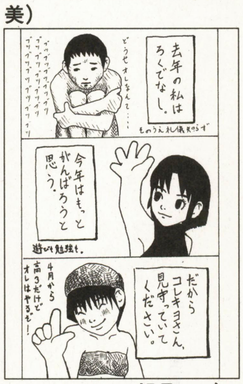
by 蒼霧羅夢

評…ど…どじょう!?入れるか？(影)



by 曲芸師編です

評…がんばってネ♥(つぐ美)



by 望月ノゾム

評…メイドさん！かわいい…(影)



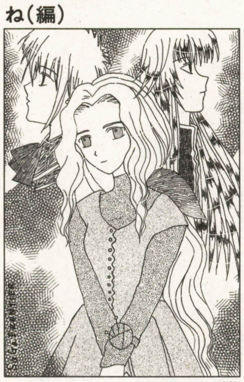
by ESTINA&Cocofille

評…航空祭ってどんなの？(つぐ美)



by 鶏小屋

評…次回も楽しみですよね(編)



by 楸

評…ベーマガは読み続けてね(つぐ美)



by 藤河てい

評…12月は投稿者の月？(影)



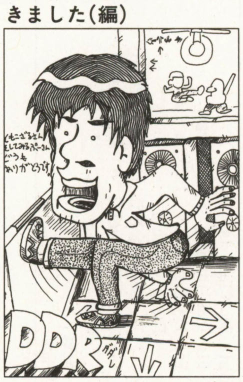
by ともこざる

評…これからもたくさん送ってね(つぐ美)



by Kawanabe

評…裏で笑わせていただきました(編)



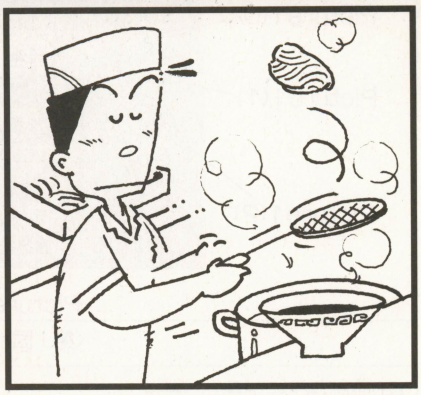
by ヘボス

★ウメボシ……そ，それだけは……。やっぱツナマヨネーズだっ！だいたい，ウメボシなんて＊＊だよ！(大分県南海部郡・マッスクッドサッタン13歳)……【Dr.D：梅干が，なんだと言うんじゃ！おむすびは梅干と昔から決まっておるのじゃ。だいたい，最近の若い者は…ブツブツ。】

Windows95/98（Visual Basic V4.0）用

注文に合わせてラーメンの材料を集めよう

麺（めん）の超人（ちょうじん）



YA（28歳）

内　容

客の注文したラーメンを作るゲームです。

登場人物

麺の超人……主人公。長い修行の末，自分の店を持った。

ニャンと……猫。厨房（ちゅうぼう）（迷路）の中で超人のじゃまをする。魚が好物。

ブービー……豚。

遊びかた

超人をテンキーかカーソルで移動させ，ニャンとをさけて，注文のラーメンと具をとってください。

注文の品を取ったらのれんのところへ行ってください。

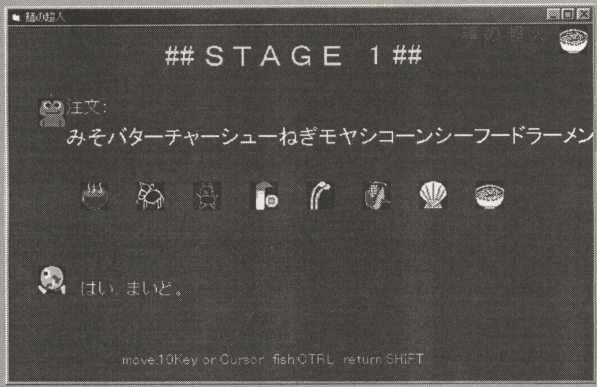
いらない具を取ったら，SHIFTを押しておいてください。

CTRLで魚を置くことができます。ニャンとは魚を見ると寄って行きます。一定時間たつと魚は消滅します。

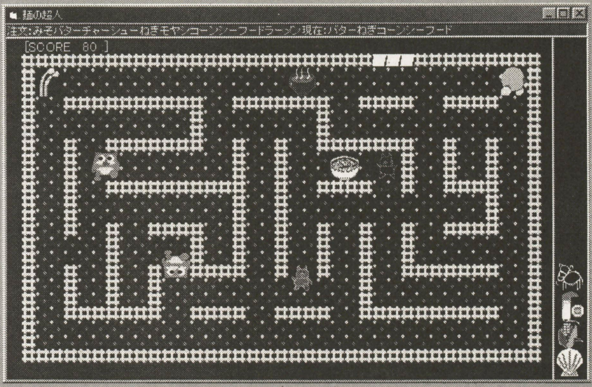
ブービーは捕まえるとボーナスになります。

入力方法

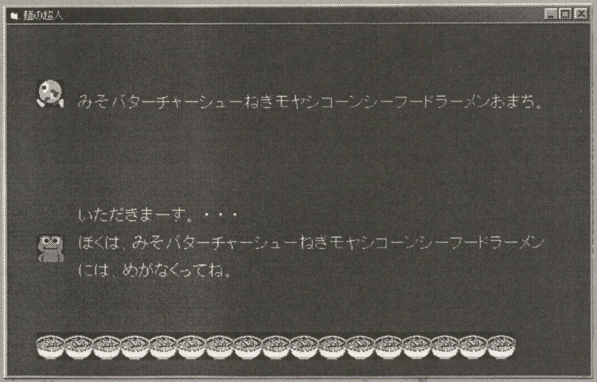
Visual Basicでフォームを用意し，ピクチャー・ボックスを6枚，タイマーを



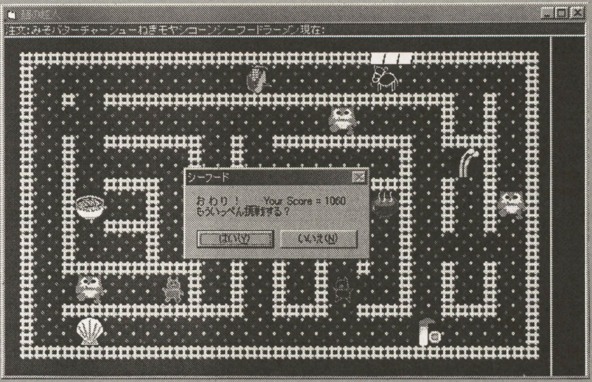
▲《画面1》指示どおりの具を集めてラーメンを作るゲームだ。こんなにいっぱい入れるの？



▲《画面2》1面はとりあえず全部の具を集めればOK。ニャンとに捕まらないように！



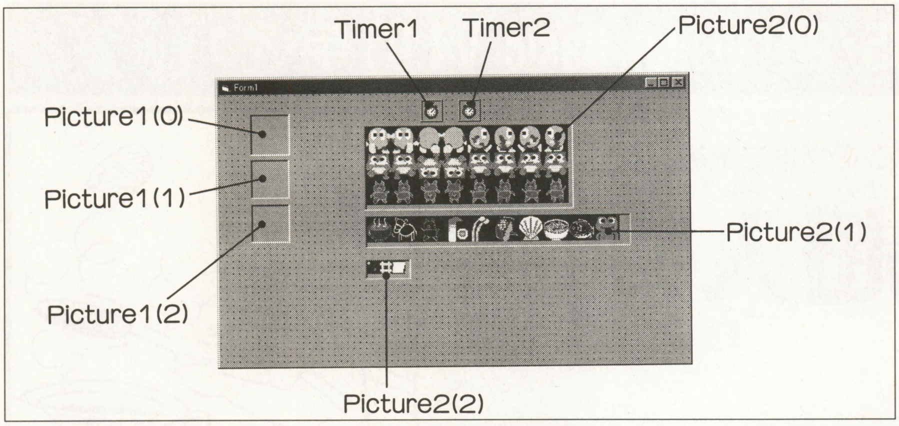
▲《画面3》うまく集めると面クリア。すごいラーメンだ（笑）



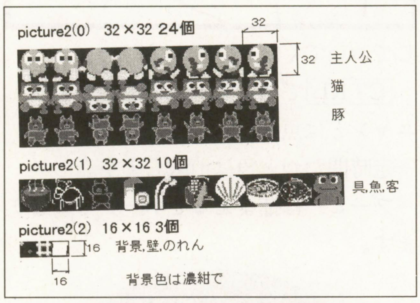
▲《画面4》1回のミスでゲーム・オーバー。魚でニャンとを誘導するのがコツ

★パソコンの掃除をしたら，液晶画面が新品並に奇麗になって，「パソコン買うぞ!!」と思わなくなった。（岩手県岩手郡・**藤田祐輔21歳**）……

【**編**：そんなに汚れていたんですか（汗）？**つぐ美**：毎日のお手入れはきちんとネ。**影**：見習って，たまには掃除でも…ボン!!…あれ？】



《第１図》Formの配置図



《第２図》ビットマップの説明

２個貼り付けてください。

ピクチャー・ボックスはpicture1(0)～(2)，picture2(0)～(2)という名前にして,コントロール配列にしてください。

picture2(0)には登場人物キャラ，(1)には具・ラーメンキャラ，(2)には背景壁キャラをペイントで描いて貼り付けてください。

タイマーは，Timer1，Timer2という名前にしてください。

プロパティは,プログラム内で設定しますので入力しないで結構です。コードはフォームのみに入力していってください。

また，Windows98の¥windows¥mediaに入っている“ミュージカ － アプリケーションの起動.wav”,“Chimes.wav”,“ユートピア － システム エラー.wav”,“Chord.wav”をプログラムを保存したフォルダにコピーしておいてください。

CHECKER FLAG

編：アイテム集めのアクション・ゲームですね。よくできています。
影：しっかし，こんなに具を入れたらすごい味になりそうだなぁ。
Dr.D：その辺もゲームの面白みの一つじゃろう。どんな具を集めればいいかはもう少しわかりやすく表示したほうがいいかもしれんな。
影：うーん，３回ミスでゲーム・オーバーくらいがちょうどいいかも。
つぐ美：料理の世界は厳しいのよ。

プログラムのしくみ，改造

まず，客応対画面を表示し，タイマーイベント２が発生したらゲームがスタートするようにしています。

タイマーイベント１がゲームのメインで，主人公の移動，猫・豚の移動サブ·ルーチンを呼んでいます。

主な変数はX，Y；主人公の位置，E(n)，F(n)；猫・豚の位置です。サブ·ルーチンInit1( )内のTimer1.Interval=49の値を変えれば速度を調整できます。

『麺の超人』のプログラム・リスト

```
Private Declare Function BitBlt Lib "GDI32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal nXDest As Lon
g, ByVal nYDest As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC&, ByV
al nSrcX As Long, ByVal nSrcY As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Private Declare Function sndPlaySound Lib "winmm" Alias "sndPlaySoundA" (ByVal lpszSound
Name As String, ByVal uFlags As Long) As Long
Private dx As Integer, dy As Integer
Private Const wx As Integer = 12, wy As Integer = 7
Private Const br As Integer = 16
Private wid As Integer, hei As Integer

Private nm(9) As String
Private sC(50, 30) As Byte, s(15, 10) As Byte
Private E(8) As Integer, F(8) As Integer
Private vE(8) As Integer, vF(8) As Integer, b(8) As Integer
Private kaz As Byte, piggy As Byte
Private X As Integer, Y As Integer, sco As Integer
Private sX As Integer, sY As Integer, ss As Integer
Private vX As Integer, vY As Integer
Private fX As Integer, fY As Integer
Private aX As Integer, aY As Integer, sf As Byte
Private h As Integer, i As Integer, j As Integer
Private c1 As Byte, c2 As Byte
Private las As Byte
Private tor As Integer, no As Integer
Private prg As Integer, round As Integer
Private jti As Integer
Private xx As Integer, yy As Integer
Private Sub Form_Load()
    Init1
    Init2
    Stage_Settei
    Donyu
End Sub
Private Sub Init1()
    Form1.Caption = "麺の超人"
    nm(0) = "みそ"
    nm(1) = "バター"
    nm(2) = "チャーシュー"
    nm(3) = "ねぎ"
    nm(4) = "モヤシ"
    nm(5) = "コーン"
    nm(6) = "シーフード"
    nm(7) = "ラーメン"
    Timer1.Interval = 49
    Timer2.Interval = 3200
    dx = Screen.TwipsPerPixelX
    dy = Screen.TwipsPerPixelY
    Picture1(0).ForeColor = QBColor(15)
    Picture1(0).BackColor = QBColor(1)
    Picture1(0).FontSize = 11
    Picture1(1).BackColor = QBColor(1)
```


★私の密かな落ちつきの場“OF”…。(山形県酒田市・**黒い蓮15歳**)……【**影**：そのうち悪化して,OF依存症に。OFがないと生きていけない体にっ！**つぐ美**：そんな読者はいないと思うけど。影さんだけじゃない？このコーナーなくなると仕事があるのかどうかも怪しいし。】

```
    Picture1(2).BackColor = &HF00040
    Picture1(2).Font = "ＭＳ　Ｐゴシック"
    Picture2(0).Width = br * 17 * dx
    Picture2(0).Height = br * 7 * dy
    Picture2(1).Width = br * 21 * dx
    Picture2(1).Height = br * 3 * dy
    Picture2(2).Width = br * 5 * dx
    Picture2(2).Height = br * 2 * dy
    For i = 0 To 2
        Picture2(i).AutoRedraw = True
        Picture2(i).Visible = False
        Picture2(i).ScaleMode = Twip
        Picture1(i).ScaleMode = Twip
    Next
    Picture1(2).Visible = True
    wid = wx * 3 + 1: hei = wy * 3 + 1
    Picture1(0).Top = br * dy
    Picture1(0).Left = 0
    Picture1(0).Width = (wid + 2) * br * dx
    Picture1(0).Height = (hei + 3) * br * dy
    Picture1(1).Top = br * dy
    Picture1(1).Left = (wid + 2) * br * dx
    Picture1(1).Width = br * dx * 2.5
    Picture1(1).Height = Picture1(0).Height
    Picture1(2).Top = 0
    Picture1(2).Left = 0
    Form1.Width = (wid + 5) * br * dx
    Form1.Height = (hei + 5) * br * dy
End Sub
Private Sub Init2()
    sco = 0: prg = 1: round = 1
End Sub
Private Sub Stage_Settei()
    For i = 0 To 2
        Picture1(i).AutoRedraw = True
    Next
    Rnd (-1): Randomize round * 2
    kaz = 1 + (round + 2) ¥ 4: If kaz > 4 Then kaz = 4
    piggy = round ¥ 4: If piggy > 2 Then piggy = 2
    If round > 2 Then no = Int(Rnd * 128) + 128 Else no = 255
    For xx = 1 To wx
        For yy = 1 To wy
            s(xx, yy) = 0
        Next yy
    Next xx
    Timer1.Enabled = False
    Timer2.Enabled = True
    X = 17: Y = 11: fX = 0: fY = 1: vX = 0: vY = 0: aX = 0: aY = 0: sf = 0
    tor = 0: las = 0: ss = 0: jti = 1
    nm(9) = Na(no)
    nm(8) = Na(tor)
End Sub
Private Sub Maze()
    Static cx As Integer, cy As Integer
```

```
Picture1(2).Height = br * dy
Picture1(2).Width = (wid + 4.5) * br * dx
Picture1(0).Cls
For i = 2 To wid - 1
    sC(i, 1) = 49: sC(i, hei) = 49
    For j = 2 To hei - 1
        sC(i, j) = 0
    Next j
Next i
For j = 1 To hei
    sC(1, j) = 49: sC(wid, j) = 49
Next j
For j = 4 To hei - 3
    For i = 4 To wid - 3
        If (j - 1) Mod 3 = 0 Or (i - 1) Mod 3 = 0 Then sC(i, j) = 49
    Next i
Next j
For xx = 2 To wx - 1
    For yy = 2 To wy - 1
        If s(xx, yy) = 0 Then
            If Int(Rnd * 2) = 1 Then
                Do
                    cx = Int(Rnd * 3)
                Loop While (xx + cx) > wx
                For k = 0 To cx
                     s(xx + k, yy) = 1
                     Mazex xx - 1 + k, yy - 1
                Next k
            Else
                Do
                    cy = Int(Rnd * 3)
                Loop While (cy + yy) > wy
                For k = 0 To cy
                     s(xx, yy + k) = 1
                     Mazey xx - 1, yy - 1 + k
                Next k
            End If
        End If
    Next yy
Next xx
For i = 1 To 9
     Mazex Int(Rnd * (wx - 1)) + 1, Int(Rnd * (wy - 1)) + 1
     Mazey Int(Rnd * (wx - 1)) + 1, Int(Rnd * (wy - 1)) + 1
Next
sC(26, 1) = 48: sC(27, 1) = 48: sC(28, 1) = 48
For j = 1 To hei
    For i = 1 To wid
        P0 i, j, sC(i, j)
    Next
Next

P X, Y, 0
For i = 0 To 7
    If (no And 2 ^ i) Or Int(Rnd * 3) = 0 Then
```

★先日，友人からマスターカ○テカを拝借した。…ゲームの進化というものは，すばらしいものだと思い知った。(愛媛県今治市・**たぬこう**16歳)……【**影**：うむ，人間は常に進化しているものだしな。**編**：影さんは全然進化しませんね。**影**：なにおう！**つぐ美**：ホントにそうね。】

```
            Do
                cx = Int(Rnd * ((wid - 1) ¥ 3)) * 3 + 2
                cy = Int(Rnd * ((hei - 1) ¥ 3)) * 3 + 2
            Loop While (Kabe(cx, cy, 0) Or ((X - cx) ^ 2 + (Y - cy) ^ 2) <= 36)
            Puty cx, cy, i
            Scr cx, cy, i * 4 + 1
        End If
    Next
    For i = 0 To kaz
        Do
            E(i) = Int(Rnd * ((wid - 1) ¥ 3)) * 3 + 2
            F(i) = Int(Rnd * ((hei - 1) ¥ 3)) * 3 + 2
        Loop While (Kabe(E(i), F(i), 0) Or ((X - E(i)) ^ 2 + (Y - F(i)) ^ 2) <= 49)
        vE(i) = 0: vF(i) = 1
        P E(i), F(i), 8
    Next
    For i = 5 To piggy + 5
        b(i) = 1
        Do
            E(i) = Int(Rnd * ((wid - 1) ¥ 3)) * 3 + 2
            F(i) = Int(Rnd * ((hei - 1) ¥ 3)) * 3 + 2
        Loop While (Kabe(E(i), F(i), 0) Or ((X - E(i)) ^ 2 + (Y - F(i)) ^ 2) <= 49)
        P E(i), F(i), 17
    Next
    Nam
    Timer1.Enabled = True
    For i = 0 To 2
        Picture1(i).AutoRedraw = False
    Next
    Picture1(0).Refresh
    Score
    Bp 1
End Sub
Private Sub Mazex(px As Integer, py As Integer)
    sC(px * 3 + 1, py * 3 + 2) = 0
    sC(px * 3 + 1, py * 3 + 3) = 0
End Sub
Private Sub Mazey(px As Integer, py As Integer)
    sC(px * 3 + 2, py * 3 + 1) = 0
    sC(px * 3 + 3, py * 3 + 1) = 0
End Sub
Private Sub Clc(px As Integer, py As Integer)
    Static si As Integer, sj As Integer
    For si = 0 To 1
        For sj = 0 To 1
            PO px + si, py + sj, sC(px + si, py + sj)
        Next
    Next
End Sub
Private Sub PO(px As Integer, py As Integer, ch As Byte)
    Select Case ch
    Case 0
        BitBlt Picture1(0).hDC, px * br, py * br, 16, 16, Picture2(2).hDC, 0, 0, &HCC002
0
    Case 48
        BitBlt Picture1(0).hDC, px * br, py * br, 16, 16, Picture2(2).hDC, 32, 0, &HCC00
20
    Case 49
        BitBlt Picture1(0).hDC, px * br, py * br, 16, 16, Picture2(2).hDC, 16, 0, &HCC00
20
    Case Else
        BitBlt Picture1(0).hDC, px * br, py * br, 16, 16, Picture2(1).hDC, ((ch - 1) ¥
4) * 32 + ((ch - 1) Mod 2) * 16, -(((ch - 1) Mod 4) > 1) * 16, &HCC0020
    End Select
End Sub
Private Sub P(px As Integer, py As Integer, ch As Integer)
    BitBlt Picture1(0).hDC, px * br, py * br, 32, 32, Picture2(0).hDC, (ch Mod 8) * 32,
(ch ¥ 8) * 32, &HCC0020
End Sub
Private Sub Puty(px As Integer, py As Integer, ch As Integer)
    BitBlt Picture1(0).hDC, px * br, py * br, 32, 32, Picture2(1).hDC, ch * 32, 0, &HCC0
020
End Sub
Private Function Kabe(px As Integer, py As Integer, i As Integer) As Integer
    Kabe = (sC(px, py) > i) + (sC(px + 1, py) > i) + (sC(px, py + 1) > i) + (sC(px + 1,
py + 1) > i)
End Function
Private Sub Form_KeyDown(k As Integer, sh As Integer)
    sf = sh
    If k >= 98 And k <= 104 Or k >= 37 And k <= 40 Then
        aX = (k = 100) - (k = 102): aY = (k = 104) - (k = 98)
        If aX = 0 And aY = 0 Then aX = (k = 37) - (k = 39): aY = (k = 38) - (k = 40)
    End If
End Sub
Private Sub Timer1_Timer()
        Jibun
        c2 = -(c2 = 0)
        For h = 0 To kaz
            If ss > 1 Then Enemy h, sX, sY Else Enemy h, X, Y
        Next
        For h = 5 To piggy + 5
            If b(h) Then Enemy h, X, Y
        Next
        If jti = 10 Then Stg
        If jti = 4 Then Theend
End Sub
Private Sub Jibun()
    If Kabe(X + aX, Y + aY, 48) = 0 Then vX = aX: vY = aY
    If Kabe(X + vX, Y + vY, 48) Then vX = 0: vY = 0
    If vX Or vY Then
        fX = vX: fY = vY
        cl = -(cl = 0)
        X = X + vX: Y = Y + vY
        If sC(X, Y) Mod 4 = 1 Then Poin
        If sC(X, Y) = 48 Then jti = 10
        Clc X - vX, Y - vY
    End If
    P X, Y, -((fY = -1) + (fX = 1) * 2 + (fX = -1) * 3) * 2 + cl
```


★ここから闘技場への裏口入場は可能でありますか？（千葉県我孫子市・**冷月うさボーン17歳**）……【**Dr.D**：裏口からとはけしからん。なにごとも自分の力で…。**影**：う～ん，どうだろ？見渡すかぎりココからじゃ闘技場の入り口見えないんだけど…。新担当のみるぷ～に聞いてみて。】

```
    If sf = 1 And las <> 0 Then Poou
    If sf = 2 And ss = 0 And Kabe(X, Y, 0) = 0 Then Bp 0: sX = X: sY = Y: ss = 200: Scr
sX, sY, 8 * 4 + 1
    If ss > 1 Then ss = ss - 1: If ss = 1 Then Scr sX, sY, 0: Clc sX, sY
End Sub
Private Sub Poin()
    If sC(X, Y) > 32 Then Exit Sub
    Bp 3
    las = sC(X, Y)
    tor = tor + 2 ^ (las ¥ 4)
    nm(8) = Na(tor)
    Nam
    Scr X, Y, 0: Clc X, Y: sf = 0
    sco = sco + 20 - 180 * (las = 29): Score
End Sub
Private Sub Poou()
    Bp 0
    If Kabe(X, Y, 0) Then Exit Sub
    Scr X, Y, las
    tor = tor - 2 ^ (las ¥ 4)
    las = 0
    nm(8) = Na(tor)
    Nam
End Sub
Private Sub Scr(px As Integer, py As Integer, i As Byte)
    sC(px, py) = -i * (i <> 0)
    sC(px + 1, py) = -(i + 1) * (i <> 0)
    sC(px, py + 1) = -(i + 2) * (i <> 0)
    sC(px + 1, py + 1) = -(i + 3) * (i <> 0)
End Sub
Private Sub Enemy(i As Integer, px As Integer, py As Integer)
    j = 1 + 2 * (i > 4)
    If E(i) = X And F(i) = Y Then Atari i
    Select Case Za(i, px, py)
    Case 1
        vF(i) = Sgn(py - F(i)) * j
        If j = -1 And Kabe(E(i), F(i) + vF(i), 47) Then vF(i) = 0: vE(i) = Sgn(Int(Rnd *
 2) - 0.5)
    Case 2
        vE(i) = Sgn(px - E(i)) * j
        If j = -1 And Kabe(E(i) + vE(i), F(i), 47) Then vE(i) = 0: vF(i) = Sgn(Int(Rnd *
 2) - 0.5)
    Case Else
        If vE(i) Then
            If Kabe(E(i), F(i) + 2, 47) = 0 And Int(Rnd * 3) = 0 Then
                vF(i) = 1: vE(i) = 0
            ElseIf Kabe(E(i), F(i) - 1, 47) = 0 And Int(Rnd * 2) = 0 Then
                vF(i) = -1: vE(i) = 0
            End If
        Else
            If vF(i) Then
                If Kabe(E(i) + 2, F(i), 47) = 0 And Int(Rnd * 3) = 0 Then
                    vE(i) = 1: vF(i) = 0
                ElseIf Kabe(E(i) - 1, F(i), 47) = 0 And Int(Rnd * 2) = 0 Then
                    vE(i) = -1: vF(i) = 0
                End If
            End If
        End If
    End Select
    If vE(i) = 0 And vF(i) = 0 Then
        If Int(Rnd * 2) = 0 Then vE(i) = Sgn(X - E(i)) * j Else vF(i) = Sgn(Y - F(i)) *
j
    End If
    If Kabe(E(i) + vE(i), F(i) + vF(i), 47) Then vE(i) = -vE(i): vF(i) = -vF(i)
    If Kabe(E(i) + vE(i), F(i) + vF(i), 47) Or sC(E(i), F(i)) = 33 And j = 1 Then vE(i)
= 0: vF(i) = 0
    Clc E(i), F(i)
    E(i) = E(i) + vE(i): F(i) = F(i) + vF(i)
    P E(i), F(i), -((vF(i) = -1) + (vE(i) = 1) * 2 + (vE(i) = -1) * 3) * 2 + c2 + 8 - 8
* (j = -1)
    If E(i) = X And F(i) = Y Then Atari i
End Sub
Private Sub Atari(i2 As Integer)
    If i2 < 5 Then jti = 4 Else If b(i2) Then b(i2) = 0: Bp 0: sco = sco + 700: Score
End Sub
Private Function Za(i2 As Integer, px As Integer, py As Integer) As Byte
    Static i3 As Integer
    If px = E(i2) Then
        If py = F(i2) Then Exit Function
        For i3 = py To F(i2) Step Sgn(F(i2) - py)
            If Kabe(px, i3, 47) Then Exit Function
        Next
        Za = 1: Exit Function
    End If
    If py = F(i2) Then
        For i3 = px To E(i2) Step Sgn(E(i2) - px)
            If Kabe(i3, py, 47) Then Exit Function
        Next
        Za = 2
    End If
End Function
Private Sub Stg()
    Bp 2: prg = 3
    Picture1(2).AutoRedraw = True
    Timer1.Enabled = False
    Timer2.Enabled = True
    M False
    Pic2
    Pd 2, 4, 6, 1: Pd 2, 15, 9, 2
    For i = 2 To 35 Step 2: Pd i, 22, 7, 2: Next
    Ji 5, 5, 15, 14, nm(8) + "おまち。"
    If tor <> no Then
        Ji 5, 15, 15, 14, "ぼくがたのんだのは、": Ji 5, 17, 15, 15, nm(9) + "だ!": jti
= 4
    Else
        Ji 5, 13, 15, 14, "いただきまーす。 ・ ・ ・"
        Select Case Int(Rnd * 5)
            Case 0: Ji 5, 15, 15, 14, "ン・アッ・ンン!"
```

★あ！な～んだ。OFも匿年齢が可能なんだ(2月号P115)。そうと知ってれば，こんな自虐気味のペンネームなんて付けなかったのに(手遅れだけど)。(茨城県古河市・**年齢不相応38歳**)……**【編**：単に年齢が書いてなかったので。書いてあったほうがいろいろと嬉しいのですが。**】**

```
          Case 1: Ji 5, 15, 15, 14, "ぼくは、" + nm(9): Ji 5, 17, 15, 14, "には、めが
なくってね。"
          Case 2: Ji 5, 15, 15, 14, "これこそ、長年探し求めていた味だ。"
          Case 3: Ji 5, 15, 15, 14, "うまい！仕込みが違う。"
          Case 4: Ji 5, 15, 15, 14, "もっと腕をみがけよ。"
        End Select
    End If
End Sub
Private Sub Donyu()
    M False
    Pic2
    Ji 32, 0, 12, 15, "麺 の 超 人"
    Ji 11, 1, 14, 25, "## S T A G E  " + Str(round) + " ##"
    Ji 4, 5, 15, 15, "注文："
    Ji 4, 7, 15, 18, nm(9)
    j = 5
    For i = 0 To 7
        If (no And 2 ^ i) Then Pd j, 11, i, 2: j = j + 4
    Next
    Pd 39, 0, 7, 2: Pd 2, 5, 9, 2: Pd 2, 17, 6, 1
    Ji 5, 18, 15, 15, "はい、まいど。"
    Ji 8, 23, 11, 13, "move:10Key or Cursor  fish:CTRL  return:SHIFT"
    M True
End Sub
Private Sub Pic2()
    Picture1(2).Height = Form1.Height
    Picture1(2).Width = Form1.Width
    Picture1(2).Cls
End Sub
Private Sub M(i2 As Boolean)
    Picture1(0).Visible = i2
    Picture1(1).Visible = i2
End Sub
Private Sub Ji(px As Integer, py As Integer, co As Byte, siz As Integer, mg As String)
    Picture1(2).FontSize = siz
    Picture1(2).ForeColor = QBColor(co)
    Picture1(2).CurrentX = px * dx * br
    Picture1(2).CurrentY = py * dy * br
    Picture1(2).Print mg
End Sub
Private Sub Pd(px As Integer, py As Integer, ch As Integer, ch2 As Integer)
    Select Case ch2
        Case 1: BitBlt Picture1(2).hDC, px * br, py * br, 32, 32, Picture2(0).hDC, ch *
32, 0, &HCC0020
        Case 2: BitBlt Picture1(2).hDC, px * br, py * br, 32, 32, Picture2(1).hDC, ch *
32, 0, &HCC0020
    End Select
End Sub
Private Sub Score()
    Picture1(0).Line (0, 0)-(13 * 14 * dx, 13 * dy), QBColor(1), BF
    Picture1(0).CurrentX = 0
    Picture1(0).CurrentY = 0
    Picture1(0).Print "   [SCORE  "; sco; ":]"
End Sub
```

```
Private Sub Theend()
    Timer1.Enabled = False
    Picture1(0).FillStyle = 1: Bp 4
    For i = 1 To 100 Step 4
        Picture1(0).Circle ((X + 1) * br * dx, (Y + 1) * br * dy), i * dx, Int(Rnd * &HF
FFFFF)
        Picture1(0).Circle ((X + 1) * br * dx, (Y + 1) * br * dy), (i + 1) * dx, Int(Rnd
 * &HFFFFFF)
    Next
    If MsgBox("お わ り ！ ___ Your Score =" + Str(sco) + Chr(13) + "もういっぺん挑戦す
る？", 4, nm(8)) = vbYes Then
        Init2
        Stage_Settei
        Donyu
    Else
        End
    End If
End Sub
Private Sub Nam()
    Picture1(1).Cls
    Picture1(2).Cls
    j = hei
    For i = 7 To 0 Step -1
        If (tor And (2 ^ i)) Then
            BitBlt Picture1(1).hDC, 0, j * br, 32, 32, Picture2(1).hDC, i * 32, 0, &HCC0
020
            j = j - 2
        End If
    Next
        Ji 0, 0, 15, 9, "注文：" + nm(9)
        Ji 21, 0, 15 + 3 * (tor = no), 9, "現在：" + nm(8)
End Sub
Private Function Na(i2 As Integer) As String
    For i = 0 To 7
        If (i2 And (2 ^ i)) Then Na = Na + nm(i)
    Next
End Function
Private Sub Timer2_Timer()
    If prg = 1 Then prg = 2: Timer2.Enabled = False: Maze
    If prg = 3 Then prg = 1: round = round + 1: Stage_Settei: Donyu
End Sub
Private Sub Bp(i2 As Integer)
    'Aa = "¥windows¥media¥" '< ---下記のファイルのあるパスを入れて
    Select Case i2
        Case 0: Beep
        Case 1: sndPlaySound Aa + "ﾐｭｰｼﾞｶ - ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝの起動.wav", 0
        Case 2: sndPlaySound Aa + "Chimes.wav", 1
        Case 3: sndPlaySound Aa + "ﾕｰﾄﾋﾟｱ - ｼｽﾃﾑ ｴﾗｰ.wav", 1
        Case 4: sndPlaySound Aa + "Chord.wav", 1
    End Select
End Sub
```

★もしかしてリレー小説の書き出しの文章は，ウイリアム・アイリッシュの『幻の女』の書き出しのパロディのつもりなのでしょうか？（埼玉県和光市・**江口達也26歳**）……**【影**：う・ういりあむあいりい…だ・誰だかわからない…。パロディになってたの？今月の続きもよろしく！**】**

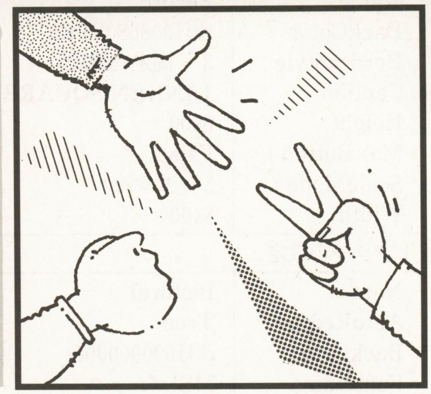
Windows3.1/95/98(Visual Basic V2.0)用

指の数を計算するパズル・ゲーム

移植版 JANKEN SQUARE

（ジャンケン スクエア）

野上　大輔(14歳)



内　容

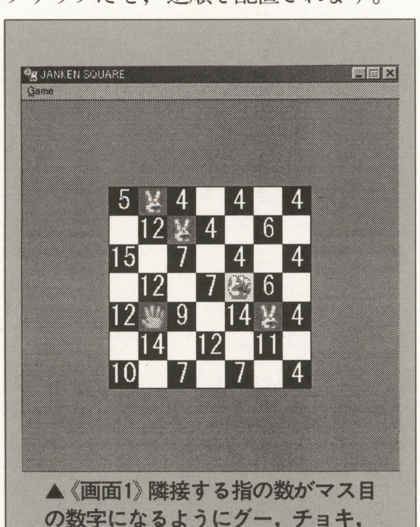
(株)COMPILEの雑誌，Disc Station Vol.21の PUZZLIST の，JANKEN SQUAREを移植したパズル・ゲームです。

ルール

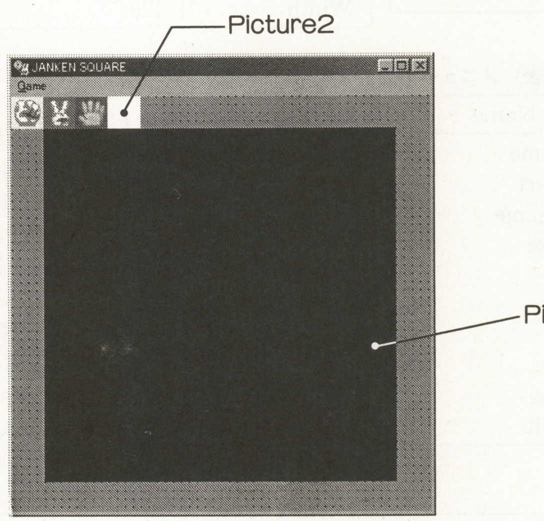
ピクチャーに一つおきに配置されている数字は，上下左右の空白に入るジャンケンの指の数を表しています。そこで，すべての空白のマスに，ジャンケンの手を入れるゲームです。

遊びかた

左クリックによって，グー→チョキ→パー→空白の順で配置します。右クリックだと，逆順で配置されます。



▲《画面1》隣接する指の数がマス目の数字になるようにグー，チョキ，パーを置いていく。じっくり考えて置こう



《第１図》Formの配置図

ReStartは同じ面をやり直し，New Gameは違う面に移ります。Sizeで面のサイズを四つから選ぶことができ，Answerで答えを表示，Exitで終了です。

入力方法と注意点

一つの手の大きさが，32ピクセルで，左からグー，チョキ，パーの順になるように絵を作ります。色などはお好みでかまいません。あとはプログラムを打つだけです。

注意点としては，絵を表示するPicture2のAutoSizeをTrueにせず，プロパティの表どおりにWidthとHeightを設定することです。これをしっかりやらないと，空白を表示するときに絵が切れます。

原作との変更点

結構いっぱい変えてしまいました。原作では時間というものががあったんですが，いらないと思い，入れませんでした。また，Easy，Normal，Hardというふうに難易度も変えられたのですが，あえてEasyだけにしました。試し置きなどは，プログラムが長くなりそうなのでカットしました。

最後に

パズル・ゲームを作るのははじめてなので，プログラムがめちゃくちゃです。すごくわかりにくいと思います。できれば，もっとシンプルなプログラムにしてみてください。

「のーみそこねこね」ゲームのはずですが，これは簡単すぎるので，ぜひ，オリジナルをやってみてください。

★参考にしたもの

・Disc Station Vol.21 (株)COMPILE

★影さん，そのサングラスって，ビーム出したりしません？(東京都小金井市・**霧摩螢14歳**)……【**影**：オプティック…！…なーんて。読者のみんなに教えられないヒミツはたくさんあるけど，ビームは出ない(ハズ)。でもビーム出せるとパソ破も楽に…。**編集長**：影くぅん？】

《第1表》プロパティの設定

フォームの設定	
Name	Form1
BackColor	&H008080FF&
BorderStyle	3 - 固定(2重線)
Caption	JANKEN SQUARE
Height	6900
MaxButton	False
ScaleMode	3 - ピクセル
Width	6400

ピクチャの設定	
Name	Picture1
AutoRedraw	True
BackColor	&H00000000&
FontName	MS ゴシック
FontSize	22.5
ForeColor	&H00FFFFFF&
Height	352
Left	32
ScaleMode	3 - ピクセル
Top	32
Width	352

Name	Picture2
AutoRedraw	True
BorderStyle	0 - なし
Height	32
Left	0
Picture	ジャンケンの手の絵
ScaleMode	3 - ピクセル
Top	0
Visible	False
Width	128

CHECKER FLAG

影：うむむむ……結構難しいなぁ。
編：時間表示や制限をなくしたのはいいアイデアですね。試行錯誤しながらマスを埋めていくことができます。
Dr.D：はじめてのパズル・ゲームにしては，移植とはいえ，よくできている。移植作業でノウハウを学ぶのも大いにアリじゃ。
つぐ美：つぎはオリジナル・アイデアのプログラムを送ってね。

《第2表》メニューの設定

Caption	Name	Index	Check
&Game	Game		
····&ReStart	Start		
····&New Game	Ngame		
····&Size	Size		
········5 × 5	si	0	
········7 × 7	si	1	True
········9 × 9	si	2	
········11 × 11	si	3	
····&Answer	Ans		
····&Exit	Exit		

《第3表》変数表

Check(121) ……チェック用
Num(61)…………数字データ
Hand(60) ………手のデータ
Phand(60) ………置かれている手
Fing(2) …………指の本数のデータ
wh(4) ……………サイズのデータ
Ns…………………今のサイズ
Kei ………………解答チェック用
lp …………………ループ回数のデータ
ac …………………答え表示のチェック
cx,cy ……………クリックした場所のデータ

『移植版　JANKEN SQUARE』のプログラム・リスト

```
Declare Sub BitBlt Lib "GDI" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal w%, ByVal h%, ByV
al srcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ysrc%, ByVal dwRop&)
Dim Check(121), Num(61), Hand(60) As Integer
Dim Phand(60), Fing(2) As Integer
Dim wh(4) As Integer
Dim Ns, Kei, lp, ac As Integer
Dim cx, cy As Integer

Sub ChSize ()
  Picture1.Left = 32 + ((11 - Ns) / 2) * 32
  Picture1.Top = 32 + ((11 - Ns) / 2) * 32
  Picture1.Width = 32 * Ns + 1
  Picture1.Height = 32 * Ns + 1
  lp = (Ns * Int(Ns / 2) + Int(Ns / 2)) - 1
End Sub

Sub First ()
  For i = 0 To 121: Check(i) = 0: Next
  For i = 0 To 61: Num(i) = 0: Next
  For i = 0 To 60: Hand(i) = 0: Phand(i) = 3: Next
  Kei = 0: ac = 0
End Sub

Sub OKCh ()
  Dim a As Integer
  For i = 0 To lp - 1
    If Phand(i) = Hand(i) Then a = a + 1
  Next
  If a = lp Then MsgBox "Congratulations!!": Ngame_Click
End Sub

Sub PutCh (cx, cy)
  Dim a As Integer
  BitBlt Picture1.hDC, cx * 32, cy * 32, 32, 32, Picture2.hDC, 32 * Phand(((cy * Ns +
cx) - 1) / 2), 0, &HCC0020
  Picture1.Refresh
  For i = 0 To lp
    a = a + Phand(i)
  Next
  If a = Kei Then OKCh
End Sub

Sub PutChr ()
  For i = 0 To lp
    BitBlt Picture1.hDC, ((i * 2 + 1) Mod Ns) * 32, ((i * 2 + 1) ¥ Ns) * 32, 32, 32,
Picture2.hDC, (Abs(Check(i * 2 + 1)) - 1) * 32, 0, &HCC0020
  Next
  Picture1.Refresh
End Sub
Sub PutNum ()
  For i = 0 To lp + 1
    If Num(i) >= 10 Then
      Picture1.CurrentX = ((i * 2 Mod Ns) * 32) - 15
    Else
      Picture1.CurrentX = ((i * 2 Mod Ns) * 32) - 6
```


★弱攻撃1発でやられるゲーム版「ジョジョ」のンドゥール…スペランカーより弱いゾ(苦笑)!!(岩手県和賀郡・D4バニッシュモンスター27歳)
……【**編**：スペランカーと比べてしまうと，さらに弱く感じられますね(苦笑)。**影**：弱攻撃じゃかわいそうだから超必を入れてあげよう。】

```
        End If
        Picture1.CurrentY = ((i * 2 ¥ Ns) * 32) - 1
        Picture1.Print Val(Num(i))
    Next
End Sub

Sub PutWhite ()
    For i = 0 To lp
        BitBlt Picture1.hDC, ((i * 2 + 1) Mod Ns) * 32, ((i * 2 + 1) ¥ Ns) * 32, 32, 32,
 Picture1.hDC, (Abs(Check(i * 2 + 1)) - 1) * 32, 0, &HFF0062
    Next
End Sub

Sub QMake ()
    For i = 0 To lp
        Check(i * 2 + 1) = 0 - (Int(Rnd * 3) + 1)
        Hand(i) = (Abs(Check(i * 2 + 1)) - 1)
        Kei = Kei + (Abs(Check(i * 2 + 1)) - 1)
    Next
    For i = 0 To lp + 1
        If i * 2 - Ns >= 0 Then
            Num(i) = Num(i) + Fing(Abs(Check(i * 2 - Ns)) - 1)
        End If
        If (i * 2 - 1) Mod Ns <> Ns - 1 And (i * 2 - 1) >= 0 Then
            Num(i) = Num(i) + Fing(Abs(Check(i * 2 - 1)) - 1)
        End If
        If (i * 2 + 1) Mod Ns <> 0 Then
            Num(i) = Num(i) + Fing(Abs(Check(i * 2 + 1)) - 1)
        End If
        If i * 2 + Ns <= Ns * Ns - 1 Then
            Num(i) = Num(i) + Fing(Abs(Check(i * 2 + Ns)) - 1)
        End If
    Next
    PutWhite
    PutNum
End Sub


Sub Ans_Click ()
    ac = 1
    PutChr
End Sub
Sub Exit_Click ()
    End
End Sub


Sub Form_Load ()
    Randomize
    Left = (Screen.Width - Width) ¥ 2
    Top = (Screen.Height - Height) ¥ 2
    wh(0) = 5: wh(1) = 7
    wh(2) = 9: wh(3) = 11
    Fing(0) = 0: Fing(1) = 2: Fing(2) = 5
    Ns = 7
```

```
    First
    ChSize
    QMake
End Sub


Sub Game_Click ()

End Sub


Sub Ngame_Click ()
    Picture1.Cls
    First
    QMake
End Sub


Sub Picture1_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    Dim c
    cx = X ¥ 32
    cy = Y ¥ 32
    If (cx + cy) Mod 2 = 0 Or ac = 1 Then Exit Sub
    c = Phand(((cy * Ns + cx) - 1) / 2)
    If Button = 1 Then
        c = (c + 1) Mod 4
    ElseIf Button = 2 Then
        c = c - 1
        If c = -1 Then c = 3
    Else
        Exit Sub
    End If
    Phand(((cy * Ns + cx) - 1) / 2) = c
    PutCh cx, cy
End Sub
Sub si_Click (Index As Integer)
    For i = 0 To 3
        Si(i).Checked = False
    Next
    Si(Index).Checked = True
    Ns = wh(Index)
    Picture1.Cls
    First
    ChSize
    QMake
End Sub


Sub Start_Click ()
    Picture1.Cls
    For i = 0 To 60: Phand(i) = 3: Next
    ac = 0
    PutWhite
    PutNum
End Sub
```

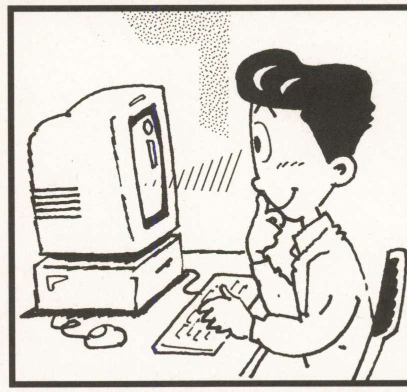
★200号のP39の右下の絵は何をしているところですか？(愛媛県松山市・**松本佑介15歳**)……【**影：あのイラストには深～いワケがあって**なぁ…。まぁ，なんだ。あまり気にしないように。あ，ちなみに踊ってるワケじゃないからな。編集のつごうがいろいろと…ごにょごにょ…。】

Windows95/98(DOS/V互換機)QBasic用

QBasicでBMPファイルを表示させる

BMPファイル表示プログラム

北倭　行脚(26歳)



内　容

BMPファイルをQBasic上で表示させるプログラムです。ただし，扱えるのは16色無圧縮か，256色無圧縮のファイルに限ります。何の芸もないプログラムですが（利用価値も特にないような気がする……），暇があれば打ち込んでみてください。

使いかた

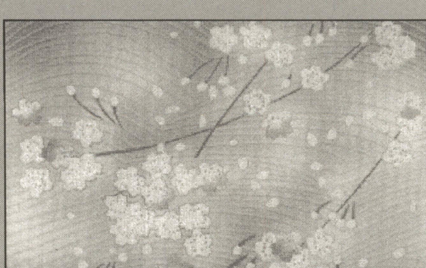
プログラムを打ち込んで実行させると，ファイル名を聞いてくるので，表示させたいBMPのファイル名を入力します。問題がなければ，しばらくして，ファイルの中身をスクリーンに描いていきます(文字どおり，描いていく)。大きなファイルだと，画面に変化のないままかなり待たせるので，ゆっくり待っていてください。描き終わると，画面を壊さないよう空ループしますので，見るのに飽きたら，なにかキーを押して終了させます。

また，初期設定「mode=13」を「mode=12」に変更すると，SCREEN 12(640×480ドット）上の細かい画面でBMPを表示させることができます。ただし，このモードは16色（当然，無圧縮）専用で，もし256色ファイルを開こうとすると，強制的にSCREEN 13(320×200ドット）に移行するようになっています。

それから，初期値０のM.XとM.Yの値を変えれば，表示させる画像の位置をずらすことができます。例えば，全体的に押し上げて表示させたければ，M.Y=-30とすれば，30ドットぶん上にずらして表示します。

プログラムの流れ

はじめに，入力したファイル名が，開けるかどうかを判断します。ヘッダや，16色か256色か，無圧縮かなどをチェックして，問題があればメッセージを表示させて終了します。さもなければ，画像の縦・横サイズ，色数などを変数に入れていき，それから，画像の横のサイズを16色・256色ごとに８の倍数・４の倍数に合わせます。そして，palette文で色をつくります。見ていただければわかりますが，データどおりの色をつくるのでなく，４で割った整数値で近似しています。以下は，SELECT CASE文で，16色と256色で場合わけし，1ドットずつの色とその位置を求めて点を打っていきます。



▲《画面1》QBasicで16色，256色のBMPを表示するプログラム。320×200ドットで256色の画面が出せる

ほかに言いたいこと

単純なプログラムですが，結構，苦労してつくりました。過去のベーマガにBMPファイルの内容が記されていたことがあったはずですが，そのときのベーマガを手放していたので，本屋で立ち読みして調べることになりました。それだけでなく，ファイル・サイズから逆算して推測するなど試行錯誤しました。今もわかっていないことが多く，おかしい箇所・効率の悪いアルゴリズム等，あるかもしれません。見つけた場合は，自分で直してください。

ところで，はじめは16色用・256色用で，別々に作成しましたが，うまくひとつにまとめられないかと挑戦しました。しかし結局，後半はSELECT CASE文に頼って，処理を二つにわけています。まあ，わかりやすいプログラムになった気がし

CHECKER FLAG

Dr.D：こういったファイルを読み込んで何かをするプログラムは，初心者にはなかなかとっつきにくいイメージがあるじゃろう。そんなときにこういうプログラムを参考にして，徐々に覚えていくというのがいいぞ。

編：GIFファイルやJPEGファイルを開けるプログラムもあると便利ですね。それぞれ規格がいろいろあってたいへんですが，ファイル操作プログラムの練習にはいいですよ。

影：これを利用したゲームの投稿もよろしく！

★昔のOFってDr.Dさんのハ○ネタが多かったよね。今は影さんのパソ破か。(三重県上野市・**黒羊13歳**)……【**影**：最近のDr.はハ○であることがあたりまえで，特別気にすることもなくなったから，からかってもつまらない。**Dr.D**：影君？なにか言ったかね。**影**：お昼どうしますって。】

《第1表》変数表

mode	……………スクリーンモードの設定（12か13）
m.x	………………画像を横にずらす量
m.y	………………画像を縦にずらす量
buf%()	……………BMPファイルの中身（ヘッダ&パレット用）
biwide	………………画像の横幅
biheight	…………画像の縦幅
bicolor	……………画像の色数
s.biwide	…………画像の横幅の調整
pal%()	……………パレット製作用
c%	………………色の番号の取り出し&QBasic用のカラーナンバー
p.x	………………ドットを打つ箇所のx座標（ただし，m.xは考慮していない）
p.y	………………ドットを打つ箇所のy座標（ただし，m.yは考慮していない）

ますが……。

あと書き忘れましたが，256色（SCREEN 13）のモードで，コメント行になっているPSET文のコメントマーク（'のこと）を外し，その上のPSET文をコメント行にすることで，画像を真横に表示できます。縦長の画像などは，これを利用すれば見やすくなると思います。

最後に……

どうも，堅い文章になってしまった…おちゃらけて書く気もなかったけど……。

個人的には，VisualBasicやサターン・ベーシックなんかも使ってみたいが，いまだMS-DOSとWindows3.1の環境ではどうにもならんか……。う〜む，そういや，95や98でQBasicを使うと，メニューバーなんか上のほうに表示されてんのかな……？　ま，いいや……。

★参考にしたもの

VB研（ファイルの入力・文字列操作）

立ち読みした書名の覚えていない本（BMPファイルの内容関連）

『BMPファイル表示プログラム』のプログラム・リスト

```
'BMP_FILE OPEN PROGRAM

DIM PAL%(1 TO 4), BUF%(1 TO 100)

MODE = 13        'MODE = 12(640*480) OR 13(320*200)
M.X = 0: M.Y = 0

CLS
INPUT "INPUT File Name"; FileName$:  'FileName$ = "***.BMP"
IF RIGHT$(FileName$, 4) <> ".BMP" THEN FileName$ = FileName$ + ".BMP"

OPEN FileName$ FOR BINARY AS #1
FOR I = 1 TO 54
        GET #1, I, BUF%(I)
NEXT I

FLAG = (BUF%(15) = 40) * (BUF%(27) = 1) * (BUF%(29) = 4 OR BUF%(29) = 8) * (BUF%(31) =
0)
IF FLAG = 0 THEN PRINT "Error: Cannot open "; FileName$: CLOSE #1: END
IF BUF%(29) = 8 AND MODE = 12 THEN MODE = 13

BIWIDE = BUF%(19): BIHEIGHT = BUF%(23): BICOLOR = 2 ^ BUF%(29)
W% = 32 / BUF%(29): S.BIWIDE = BIWIDE
IF S.BIWIDE MOD W% THEN S.BIWIDE = BIWIDE + (W% - BIWIDE MOD W%)

SCREEN MODE

FOR I = 0 TO BICOLOR - 1
        FOR J = 1 TO 4
                GET #1, 54 + I * 4 + J, BUF%(J)
                PAL%(J) = VAL("&h" + RIGHT$(HEX$(BUF%(J)), 2)) ¥ 4
        NEXT J
        BLUE = PAL%(1): GREEN = PAL%(2): RED = PAL%(3)
        PALETTE I, BLUE * 65536 + GREEN * 256 + RED
NEXT I

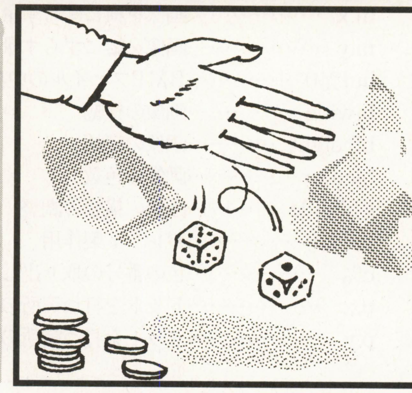
SELECT CASE BICOLOR
        CASE 16
                FOR Y = 0 TO BIHEIGHT - 1
                        FOR X = 0 TO S.BIWIDE ¥ 2 - 1
                                GET #1, 119 + X + Y * S.BIWIDE ¥ 2, C%
                                C$ = RIGHT$("0" + HEX$(C%), 2)
                                FOR I = 1 TO 2
                                        C% = VAL("&h" + MID$(C$, I, 1))
                                        P.X = (X * 2 - 1) + I: P.Y = (BIHEIGHT - 1) - Y
                                        IF P.X < BIWIDE THEN PSET (P.X + M.X, P.Y + M.
Y), C%
                                NEXT I
                        NEXT X
                NEXT Y
        CASE 256
                FOR Y = 0 TO BIHEIGHT - 1
                        FOR X = 0 TO S.BIWIDE - 1
                                GET #1, 1079 + X + Y * S.BIWIDE, C%
                                C% = VAL("&h" + RIGHT$(HEX$(C%), 2))
                                P.X = X: P.Y = (BIHEIGHT - 1) - Y
                                IF P.X < BIWIDE THEN
                                        PSET (P.X + M.X, P.Y + M.Y), C%
                                        'PSET (Y + M.X, P.X + M.Y), C%
                                END IF
                        NEXT X
                NEXT Y
END SELECT
CLOSE #1

DO: LOOP WHILE INKEY$ = ""
END
```

サイコロの目をすばやく答えよう

うらおもてDICE（ダイス）

渡辺　秀巳(25歳)



内　容

表示されるサイコロの目と指令を見て，解答を入力するゲームです。

プログラムの入力方法，遊びかた

プログラムはオールBASICです。そのまま入力してください。RUNするとゲーム画面（**第1図**）が表示されます。使用するキーは，スペース・キー（ゲーム開始用）と数字キーの[1]～[6]（解答用）です。

“READY!”の表示が消えると，枠(**第1図―①**)の番号1からサイコロが表示されます。そのサイコロの目と枠上に表示される指令を見て解答を入力してください（**第2図**)。正解するたびにサイコロの表示位置が右にずれて，新たなサイコロの目と指令が表示されます。7回正解で1レベルクリアとなり，残りタイム（**第1図―②**)が得点となります。レベルアップするたびに残りタイムは減っていきます（580行で最低150に設定してある)。

ハイスコアのヒケツ

誰もが知っている6面体のサイコロの構造を，今一度把握して素直になればいいと思います。サイコロは，その一つの面を正面から見て，“表”の目の数と“裏”の目の数の合計が7です（一般的なサイコロの場合)。

改造のアドバイス，作ったとき苦労した点

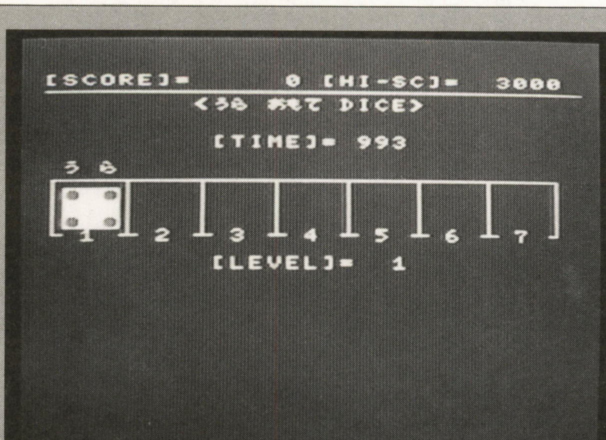
このゲームは，ミス1回でゲーム・オーバーになります。最初は回数制だったのですが，緊張感を高めるためにやめま

CHECKER FLAG

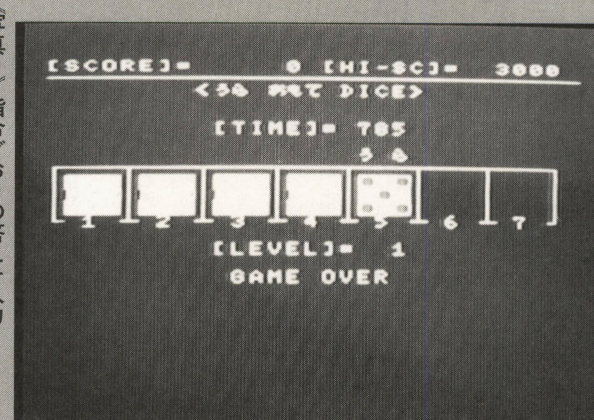
編：慣れると素早く答えられて面白いですね。
影：「おもて」を答えなければいけないのがわりとポイントかも。
Dr.D：足して7になる数の暗算を覚えるのがコツじゃな。サイコロにこだわらず，面によって題を変えて，足していくつになる数字を答えされるというのはどうじゃ？
影：それで，「おもて」も答えさせるんですよね(笑)。
つぐ美：もうちょっとかっこいいゲームタイトルがほしいわね。なんか教科書の課題みたい。

《第1表》変数表

SC	スコア用
HI	ハイスコア用
T1	基本タイム用
T2	表示タイム用
LV	レベル用
S	スペース・キー用
K$	キー入力用
DD$(n)	サイコロ作成データ記憶用
DI$(n)	作成したサイコロ記憶用
DI	サイコロの目の指定用
JG$(n)	指令文字記憶用
JG	指令文字指定用
AD	解答用
GD	正解回数用
DX	サイコロ表示用(X軸)
MX	指令文字の表示用(X軸)
TM	時間つぶし用



◀《写真1》指令どおりの答えを入力しよう。4の「うら」だから3だね！



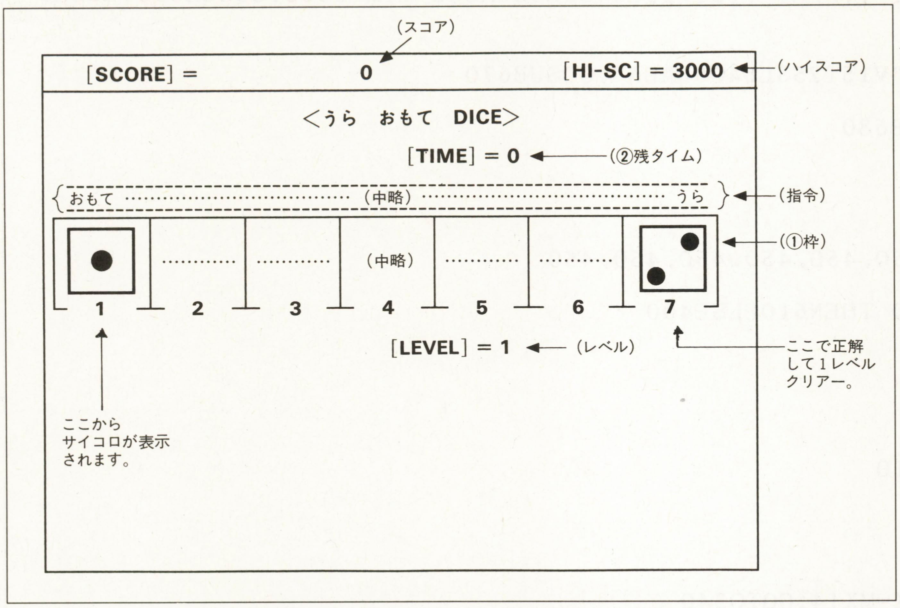
◀《写真2》一度でも間違えるとゲーム・オーバー。結構緊張するゾ

★(3月号P128より)文字ネタ部門よりも，OFのほうが採用されやすくていいですよ。(愛知県名古屋市・**石田雄樹15歳**)……【**影**：ハガキの総数から考えると…う～む，どうなんだろうか？向こうの投稿数よくわからないからなぁ…。でも同じBMなわけだし好きなほうでOKである。】

した。回数制のほうがいい人は，新たに変数を加えて作ってください。

得点は，１レベルクリア時の残りタイムだけですので，０点で終わることがあります。私は何度０点で終わったことか……（←単に見ない，考えない，素直でないだけかも）。

このゲームのスコアがあなたの素直さのバロメータ(?)かな。

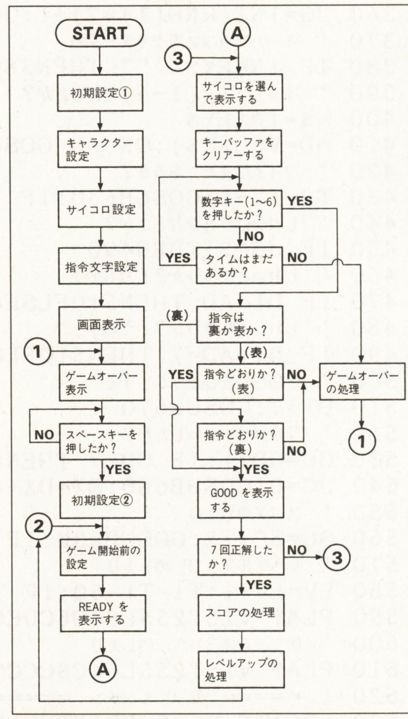


《第１図》『うらおもて DICE』のゲーム画面

指令 ＼ サイコロの目	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
うら	6	5	4	3	2	1
おもて	1	2	3	4	5	6

それぞれの番号は数字キーに対応

《第２図》サイコロの目と指令との解答入力表



《第３図》『うらおもて DICE』のフローチャート

『うらおもてDICE』のプログラム・リスト

```
10 ' ===== メインルーチン =====
20 ' しょきせってい(1)
30 SCREEN1:WIDTH30:COLOR15,12,12:KEY OFF:R=RND(-TIME):DEFINT A-Z:HI=3000:SC=0:LV
=1:T2=0
40 ' キャラクターせってい
50 VPOKE8208,143:RESTORE710:FOR I=1 TO5:READ CH$,DT$:J=ASC(CH$):FOR K=0 TO7:VPOK
E J*8+K,VAL("&H"+MID$(DT$,K*2+1,2)):NEXT:NEXT
60 ' サイコロせってい
70 DIM DD$(6):DIM DI$(8)
80 RESTORE720:FOR N=0 TO6:READ DD$:DD$(N)=DD$:NEXT
90 RESTORE730:FOR N=1 TO8:READ D1,D2,D3:DI$(N)=DD$(D1)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29
)+CHR$(31)+DD$(D2)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+DD$(D3):NEXT
100 ' しれいもじせってい
110 DIM JG$(2):RESTORE740:FOR M=0 TO2:READ DT$:JG$(M)=DT$:NEXT
120 ' がめんひょうじ
130 GOSUB630:GOSUB640:GOSUB650:GOSUB660
140 FOR X=0 TO29:LOCATE X, 1:PRINT"─";:NEXT
150 LOCATE 8, 2:PRINT"<うら おもて DICE>";
160 LOCATE 0, 8:PRINT"┌───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┐";
170 FOR Y=9 TO11
180 LOCATE 0, Y:PRINT"│   │   │   │   │   │   │   │";
190 NEXT
200 LOCATE 0,12:PRINT"└ 1 ┴ 2 ┴ 3 ┴ 4 ┴ 5 ┴ 6 ┴ 7 ┘";
210 FOR DX=1 TO25 STEP4:DI=7:GOSUB670:NEXT
220 ' ゲームオーバーひょうじ
230 LOCATE10,16:PRINT"GAME OVER";
240 ' スペースキーをおしたか?
250 S=STRIG(0):IF S=-1 THEN260ELSE250
260 LOCATE10,16:PRINT"         ";
270 ' しょきせってい(2)
280 SC=0:GOSUB630:LV=1:GOSUB660:T1=1000
290 ' ゲームかいしまえのせってい
300 DI=8:JG=0:FOR X=1 TO25 STEP4:DX=X:GOSUB670:MX=X:GOSUB680:NEXT:DX=1:MX=1:GD=0
```

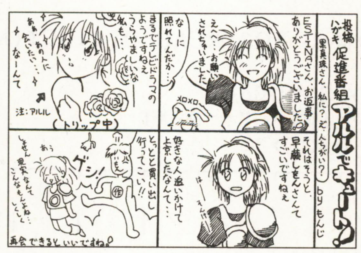
★なんで，なんでベーマガの発売日とテストはよく重なるんぢゃぁあぁっ!!（長野県塩尻市・米久保啓之18歳）……【影：それはもう，ベーマガを選ぶかテストを選ぶかの究極の選択を迫って…。つぐ美：なに言ってるのよ！ただの偶然だってば。テストは大事にしないとだめよ。】

```
:T2=T1:GOSUB650
310 ' READY!をひょうじする
320 LOCATE12, 7:PRINT"READY!";:PLAY"V15T255L64O5BDCCAGGG":TM=2000:GOSUB690:LOCAT
E12, 7:PRINT"      ";
330 ' サイコロをえらんで ひょうじする
340 DI=INT(RND(1)*6)+1:PLAY"V15T255L64O6BABA":GOSUB670
350 ' しれいをきめてひょうじする
360 JG=INT(RND(1)*2)+1:GOSUB680
370 ' キーバッファをクリアーする
380 IF INKEY$<>"" THEN380
390 ' すうじキー(1-6)をおしたか?
400 K$=INKEY$
410 AD=VAL(K$):ON AD GOSUB450,450,450,450,450,450
420 ' タイムはまだあるか?
430 T2=T2-1:GOSUB650:IF T2=0 THEN610ELSE400
440 ' しれいはうらかおもてか?
450 IF JG=2 THEN490
460 ' しれいどうりか?(おもて)
470 IF DI=AD THEN510ELSE610
480 ' しれいどうりか?(うら)
490 IF DI+AD=7 THEN510ELSE610
500 ' GOODをひょうじする
510 DI=7:GOSUB670
520 ' 7かいせいかいしたか?
530 GD=GD+1:IF GD=7 THEN560
540 JG=0:GOSUB680:DX=DX+4:MX=MX+4:GOTO340
550 ' スコアのしょり
560 SC=SC+T2:GOSUB630:IF SC>=HI THEN HI=SC:GOSUB640
570 ' レベルアップのしょり
580 LV=LV+1:T1=T1-50:IF T1=<150 THEN T1=150
590 PLAY"V15T255L64O6CDECDEBBAAA":TM=3000:GOSUB690:GOSUB660:GOTO300
600 ' ゲームオーバーのしょり
610 PLAY"V15T255L64C3CCC":GOTO230
620 ' ===== サブルーチン =====
630 LOCATE 0, 0:PRINTUSING"(SCORE)=######";SC;:RETURN
640 LOCATE15, 0:PRINTUSING"(HI-SC)=######";HI;:RETURN
650 LOCATE 9, 5:PRINTUSING"(TIME)=####";T2;:RETURN
660 LOCATE 9,14:PRINTUSING"(LEVEL)=###";LV;:RETURN
670 LOCATE DX, 9:PRINT DI$(DI);:RETURN
680 LOCATE MX, 7:PRINT JG$(JG);:RETURN
690 FOR T=1 TO TM:NEXT:RETURN
700 ' ===== データー =====
710 DATA ●,003C7E7E7E7E3C00,○,0000000000000000,♠,718A8282BA8A8A79,♦,C72828282828
28C7,♥,38A4A2A2A2A2A438
720 DATA "○○○","○●○","○○●","●○○","●○●","♠♦♥","   "
730 DATA 0,1,0,2,0,3,2,1,3,4,0,4,4,1,4,4,4,4,0,5,0,6,6,6
740 DATA "    ","おもて","う ら"
```



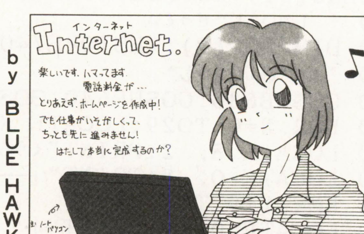
by 黒真珠

評…これは新しいかも(影)



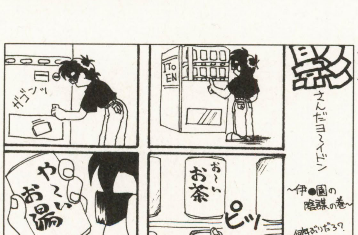
by もんじ

評…みんなで応援しよ(つぐ美)



by BLUE HAWK

評…ヒマみてコツコツと…(編)



by じょーり&ぶりはち

評…バカにされてる?(影)



by 邪道坊や

評…メカはむずかしくない?(影)


by ともこざる

評…う～ん…おちゃめ…?(影)

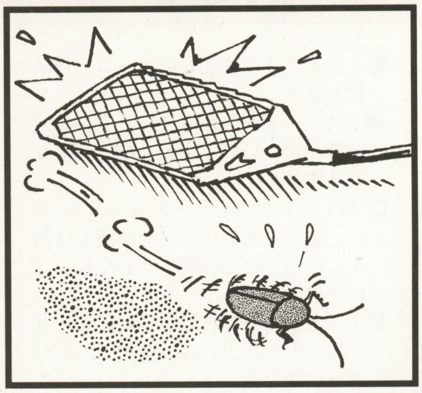
★半年以上考え抜いて,ついにパソコン買い換え機種を決断しました!2年間のバイトの結晶…4月号のBMが出るころにはインターネット三昧!(兵庫県伊丹市・リーチ一発20歳)……【編:2年間ものバイトの結晶ですか。大切にしてあげてくださいね。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用

懐かしいゲームのPC60からの移植

移植版 GOKIVADER（ゴキベーダー）

日浦　誠(23歳)



内容&ストーリー

BM1988年11月号掲載，末富悟さんのPC-6001用「GOKIVADER」の移植版です。地球を侵略しようと宇宙からやってきた巨大ゴキブリを，地球防衛軍の最終兵器“GOKISTOPPER”を使って阻止してください。

使いかた・遊びかた

プログラムを実行すると，画面上のほうから５列にゴキブリが降ってきます。それをファンクション・キーの[F1]～[F5]までを使って，画面下のほうにあるストッパーを動かして防いでください。１匹でも防ぎそこねると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

一部マシン語を使っているのでそこだけ注意してください。入力したら実行する前にセーブを。その他はほとんど原作どおりですが，１匹ゴキブリを倒すとそのたびに少しずつゴキブリのスピードが速くなるように変えてあります。120匹倒した時点で最高速度になります。

苦労した点

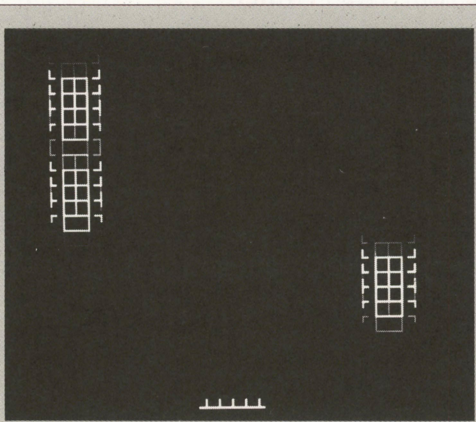
昼間のサラリーマン生活と夜&休日のゲーム作りでほとんど暇がありませんが，大晦日に実家に帰郷したときに除夜の鐘を聞きながら作りました。東京のほうではすっかりVisualC＋DirectXに開発環

《第１表》変数表

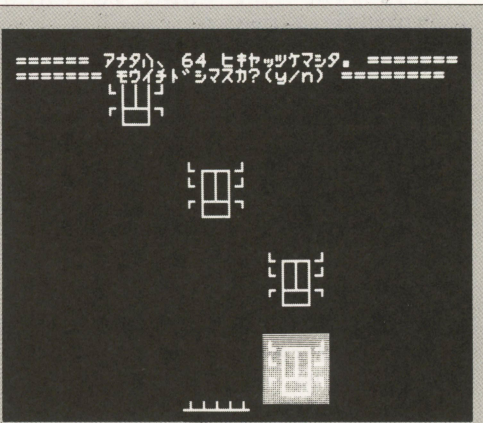
G$(1～6)	……ゴキブリのキャラクター
G1～G4	………各ゴキブリの位置
GN	……………0行目に描くキャラクターの番号
PX	……………ストッパーの位置
SC	……………やっつけたゴキブリの数
TM	…………ウェイトがかかる長さ

《第2表》マシン語のソースリスト

E000	01 50 0A	: LD	BC,0A50	;BCレジスタペアに0A50(16進)を代入
E003	11 8F FE	: LD	DE,FE8F	;DEレジスタペアにFE8Fを代入
E006	21 17 FE	: LD	HL,FE17	;HLレジスタペアにFE17を代入
E009	ED B8	: LDDR		;HLレジスタペアが指すアドレスの内容をDEレジスタペアが指すアドレスに転送し，HL, DE, BC各レジスタペアを1減らす。これをBCレジスタペアが0になるまで繰り返す
E00B	21 C8 F3	: LD	HL,F3C8	;HLレジスタペアにF3C8を代入
E00E	06 50	: LD	B,50H	;Bレジスタに50h(10進で80)を代入
E010	36 20	: LD	(HL),' '	;HLレジスタペアが指すアドレスに20h(スペースを表すアスキーコード)を代入
E012	23	: INC	HL	;HLレジスタペアの内容を1増やす
E013	05	: DEC	B	;Bレジスタの内容を1減らす
E014	C2 10 E0	: JNZ	E010	;ゼロフラグが立っていなければ(Bレジスタが0でなければ)，アドレスE010にジャンプ
E017	C9	: RET		;BASICプログラムへ戻る



◀《写真1》ファンクション・キーでストッパーを操作して，上から襲来するゴキブリを退治する。どんどん速くなるので難しいゾ



▶《写真2》あえなくゲーム・オーバー。正確にキーを押せる反射神経が要求される

★秋田集会(2月号P114)結果報告。集まったのは，私と高橋さんとTANJENTさん(県外参加)の3人でした。別口で全国集会が予定されているので，今度はそちらに期待。(秋田市・水野夢絵20歳)……【編：都合が悪くて当日行けなかった読者もいるでしょうね。今度はいつ？】

CHECKER FLAG

影：こりゃまた懐かしいゲームの移植だなぁ。
編：スピードが上がっていくアレンジがなかなかいいですね。結構熱くなれます。
Dr.D：マシン語のソースがついているが，これを見れば「マシン語とは何か」が何となく理解できるんじゃないかな？
影：でもさぁ，これ見て最近の読者は「ビートマニア」のパクリだ，とか思うのかなぁ。

境が移行してしまったため，10年ぶりの88です。

改造について

8MHzモードで調整したため，4MHzモードだとかなり簡単かもしれません。そのときはまず130行を削除して，260行のTM=TM-1をTM=TM-2に変えてください(もっと多く減らしてもよい)。ちなみに私の最高得点は352点です。



マシン語について

マシン語部分は，CALL ACを実行するたびに0行から21行までの内容を1行から22行までに転送し，0行をすべてスペースで埋めるようになっています。ソース・リストを付けますのでマシン語に興味のある方は解析してみてください。ちなみにV2モードのテキストVRAMのアドレスは&HF3C8から&HFF7Fまでです。

★参考にした図書
はじめて読むマシン語(1983年アスキー)

『移植版　GOKIVADER』のプログラム・リスト

```
100 CLEAR ,&HDFFF:GOTO 380
110 REM======== ｺﾞｷﾌﾞﾘ ========
120 CALL AC:FOR I=0 TO TM:NEXT
130 FOR I=0 TO 30:NEXT
140 IF GN>6 THEN G4=G3:G3=G2:G2=G1:G1=INT(RND(1)*5)+1:GN=1
150 LOCATE G1*6-5,0:PRINT G$(GN);:GN=GN+1
160 REM======== ｽﾄｯﾊﾟｰ ========
170 I$=INKEY$:IF I$<"a" OR I$>"e" THEN 210
180 LOCATE PX*6-5,23:PRINT "     ";:PX=ASC(I$)-96
190 LOCATE PX*6-5,23:PRINT "┴┴┴┴┴";
200 REM======== ｱﾀﾘﾊﾝﾃｲ =======
210 IF GN<>6 OR G4=0 THEN 120
220 IF G4<>PX THEN 290
230 LOCATE G4*6-5,19:PRINT ". . .";
240 LOCATE G4*6-5,20:PRINT " . . ";
250 LOCATE G4*6-5,21:PRINT ". . .";
260 LOCATE G4*6-5,22:PRINT " . . ";:SC=SC+1:TM=TM-1
270 BEEP 1:BEEP 0:GOTO 120
280 REM======== ﾐｽ ============
290 LINE(G4*96-80,148)-(G4*96+1,185),3,BF
300 BEEP:FOR I=1 TO 300:NEXT
310 LOCATE 0,0:PRINT "====== ｱﾅﾀﾊ､";SC;"ﾋｷﾔｯﾂｹﾏｼﾀ｡ =======";
320 LOCATE 0,1:PRINT "======= ﾓｳｲﾁﾄﾞｼﾏｽｶ?(y/n) ========";
330 I$=INKEY$:IF I$="y" OR I$="Y" THEN 420
340 IF I$<>"n" AND I$<>"N" THEN 330
350 KEY 1,"load "+CHR$(34):KEY 2,"auto ":KEY 3,"go to ":KEY 4,"list "
360 KEY 5,"run"+CHR$(13):CLS 3:CONSOLE 0,25,1,1:WIDTH 80,25:END
370 REM======== ｼｮｷｾｯﾃｲ =======
380 FOR I=&HE000 TO &HE017:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
390 AC=&HE000
400 DIM G$(6):FOR I=1 TO 5:KEY I,CHR$(96+I):NEXT
410 G$(6)="":G$(5)=""
420 G$(4)="└┬┬┘":G1=0:G2=0
430 G$(3)="└│││┘":G3=0:G4=0
440 G$(2)="┌├┴┤┐":GN=7:PX=3
450 G$(1)=" └─┘ ":SC=0:TM=120
460 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,24,0,0:CLS 3
470 LOCATE 13,23:PRINT "┴┴┴┴┴";:BEEP
480 LOCATE 12,2:PRINT "READY?";:FOR I=1 TO 300:NEXT
490 FOR I=0 TO 23:CALL AC:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 120
500 REM======== DATA ==========
510 DATA 01,50,0A,11,8F,FE,21,17,FE,ED,B8,21
520 DATA C8,F3,06,50,36,20,23,05,C2,10,E0,C9
```

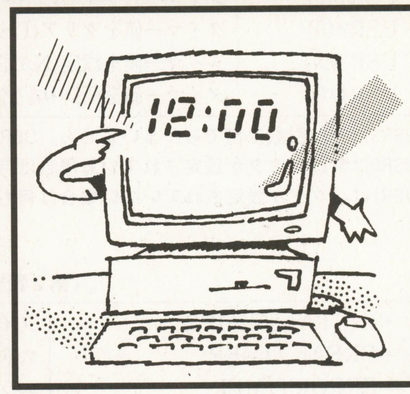

★今月からOFコーナー掲載者に影さんが自腹を切ってなにかくれるって本当ですか，編集長？(福島県会津若松市・まひろう18歳)……【**編集長**：影君が自腹切っても…チ○ルチョコすら出てこない気がするのだが…。**影**：編集長！チョコ買うお金があればラーメンを食べます！】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

正確なタイマーを得ることができる

TIMER DRIVER (タイマー ドライバー)

マインド(17歳)



内　容

BASICでタイマーを実現する機能です。各機種間の実行速度の差異が楽に埋められます。プログラマー向けのサンプルつきです。

使用方法 タイマー・ドライバ

打ち込んだあと，TIMER.BASで保存し，RUNします。正常に入力できている場合,「RETURN without GOSUB」のエラーが出ます（このエラーが出ても間違って入力している場合もあります)。

また,「Error in?1 - ?2」と表示された場合，?1行のデータが間違えています(?2は0で左，1で右)。

つぎに，その上から，自分で作成するプログラムを作っていきます。プログラマーはこのサブ・ルーチンを実行することでドライバを使用します。

プログラムの初期化部分で，GOSUB ＊INSTALLTIMERを実行すると，タイマー・ドライバがインストール／初期化され，タイマーが動きます。同時に，USR0〜USR4のマシン語関数が定義されます。USR2でタイマー値をクリア，USR3でタイマー値を設定，USR4でタイマー値を所持です。詳しい内容は関数表（**第1表**）を見てください。

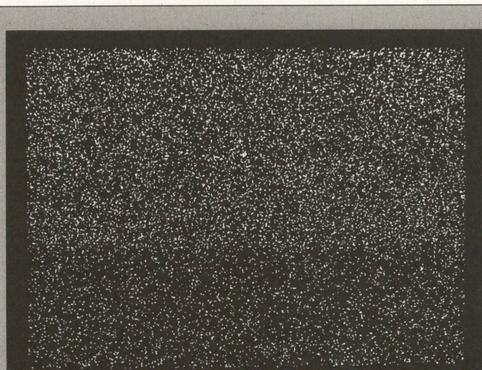
プログラム終了時，USR1を実行する必要があります。

注意!!（必ず読んでください!!!）

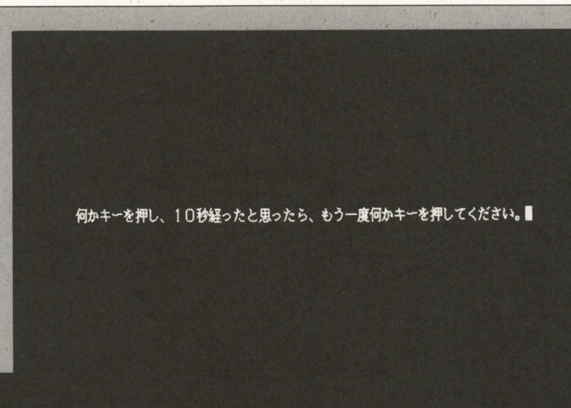
このプログラムはマシン語を使っています。また，ハードウエア割り込みのベクタをフックしているので，かなり危険です。しかし，注意を守れば安全です。

①一度インストールしたドライバは，プログラム終了時に必ず取り除くこと（終了直後のプロンプト状態で「? USR1(0)」としても取り除けます)。

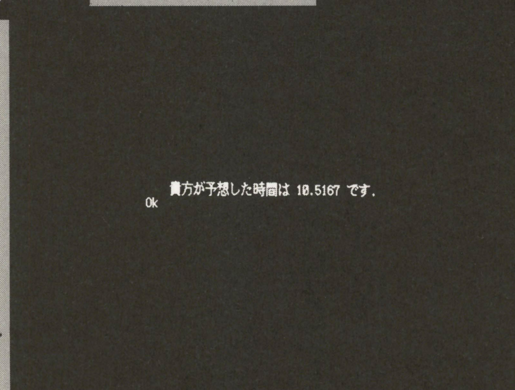
②マウスを使う場合，タイマーのインストールより先にMOUSE 0を実行してください。また，MOUSE 6は，タイマーを取り除いた後に実行してください。



▲《写真1》リスト2の実行画面。ちなみにこれはPC-98DO＋を使ってます



▲《写真2》リスト3の実行画面。10秒たったと思ったらキーを押そう



▶《写真3》むむ，0.5秒もずれた。小学校とかでもやるよね，この類の実験？

★先日，88クンの電源を入れても無視された。でも2度目は大丈夫だった。寿命ですかなぁ。(兵庫県揖保郡・**プリン・A・ラモード17歳**)……【**つぐ美**：その時はちょっとだけ機嫌が悪かったのね。**影**：掃除でもして機嫌取らないと，そのうち自爆するかも。気をつけよう。】

《第1表》関数表

USR0(0)	タイマードライバのベクタ設定&ハードウエア設定
USR1(0)	タイマードライバのベクタ解放&ハードウエア設定
USR2(0)	タイマー値をクリア(USR3(0)と同等動作，ただし少し速い)
USR3(N)	タイマー値を設定(Nが設定する値)
USR4(0)	タイマー値を所持(戻り値が値)

USR3以外は引数は何でもかまいません。USR4以外は戻り値は不定です。
USR0は常にベクタが設定されている場合は何も行ないません。
USR1はベクタが設定されていない場合は何も行ないません。

《第2表》サブ・ルーチン

＊INSTALLTIMER	タイマードライバをメモリに常駐され，初期化する
＊BREAKTIMER	ストップエラーハンドラ
＊ERRORTIMER	エラーハンドラ

《第3表》ゲームなどへ組み込む場合のフローチャート

1.初期化	
2.ループ開始	
3.タイマーをクリア(USR2)	ループ内の処理より先に行ないます
4.(ループ内処理)	
5.タイマーでウェイト(USR4)	WHILE USR4(0)<12:WED　など
6.ループ終了	

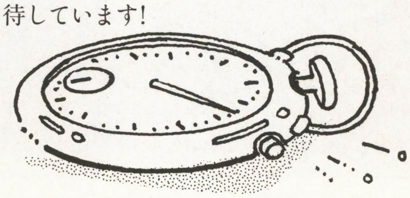
ループ内処理より先にタイマーをクリアしておくと，どの機種でも速度がほぼ一定になります。
また，処理が追いついていない機種ではノーウェイトになります。

③タイマー値は120Hz(約0.083秒)の速さで1ずつ足されていきます。タイマー値が32,767(約273秒)を超えると変な値になります。この場合，タイマー値をクリアするか設定すれば正常に戻ります。
④マシン語は青VRAMの終わりの余白部分に常駐します。一部のグラフィック命令（例えばROLL命令）を使用すると暴走します。ただし，マシン語のセグメントをメインメモリ内に変更すれば正常に動作します。
⑤「マシン語」「危険」と言っていますが，暴走は人為的なミスにより起こります。でも，人間にミスは付きものです。絶対にセーブは忘れずに!
⑥エラー／ストップ・キーの割り込みをトラップしています。ストップ・キーの入力時，＊BREAKTIMERが実行されます。行番号は表示されません。エラー時，＊ERRORTIMERが実行されます。先にエラーの行番号を表示してから，エラー名を表示します。エラー名の後ろの行番号はダミー（偽もの）です。
⑦タイマーのハード割り込みはマウスのタイマーを使っています(インターバル・タイマーは常駐ソフトとの相性があまりよくない，VSYNCは同期速度が複数存在するので採用ならず)。
⑧マウスのタイマー割り込みがINT6(ベクタではINT 15H＝デフォルト)である必要があります。
⑨DISK-BASICでの動作は確認していませんが，多分，動くと思います。mouse.codとの相性も不明です。

著作権なんかの問題

このドライバは組み込みフリーです。自作プログラムに組み込んで使ってくださって結構です。ちなみに，別プログラムにしてMERGEする手を使えば，**リスト1**を1回入力しておくだけでよくなります。

このドライバを組み込んだゲーム・プログラムがたくさんBMに現れることを期待しています!



CHECKER FLAG

Dr.D：これらのプログラムはPC-9800シリーズのハードウエア資料がないと組みにくいので，プログラム投稿者は重宝するじゃろう。どんどん活用して投稿してほしい!!
編：プログラムをVRAMに置くのはちょっと恐い気がしますね。CLEAR文でメインメモリに置きたい気もしますが，フリーエリアの空き具合とかBASICのバージョンで微妙に設定が変わるから困り者ですが……
Dr.D：うむ。グラフィック画面をスクロールさせるプログラムと併用する場合は注意が必要じゃな。
影：DOS-BASICで使う前提だったら常駐プログラムにしてもいいんじゃないかなぁ。あ，マウスを使う関係があるからダメか。むむむ。

サンプル1 よくわからないスクリーンセーバー

リスト2を入力，RUNすると，画面を上から下にランダムな色でランダムな位置に点を置いていきます。描画位置が上から下に移動する速さは各機種共通です。よって，遅い機種では点の数が減り，速い機種では画面を1回巡るとすべて色で埋まります。何かキーを押すと終了です。

プログラムの最内層のWHILEの1ループは0.05秒に固定されています。ゲーム作成時などに応用してください。

サンプル2 10秒当てゲーム

リスト3を入力，RUNすると，自分の時間感覚がどれくらい正しいかチェックします。実行して画面にメッセージが表示されたら，何かキーを押します。それから，ちょうど10秒たったと思ったら，また何かキーを押します。すると，画面に実際は何秒だったかが表示されます。

余　談

Webページ持ってます。暇な方はどうぞ（でもBM関係ではありません）。

URL:http://www2.netwave.or.jp/mind/

★これが載るころには，ステキな26歳です。(東京都町田市・納豆腐25歳)……【**影**：つぐ美ちゃんはいつになっても嘘っぽい20歳…。**つぐ美**：なにわらりあーと!!**影**：ぐはぁ！**つぐ美**：お誕生日おめでと♥どの辺がステキかわからないけど，ステキに生きてね。**影**：そ・その技は…。】

《リスト1》『TIMER DRIVER』のプログラム・リスト

```
9500 *INSTALLTIMER'-- TIMER DRIVER - Prog.by MIND (c)1999
9510 DEF SEG=&HAFF0:LN=9600:L2=1:STOP ON:WHILE PEEK(0)<>195 OR PEEK(176)<>77
9520 FOR L=0 TO 11:READ A$:SUM=0:L2=1-L2:IF L2=0 THEN LN=LN+10
9530  FOR I=0 TO 15:J=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):SUM=(SUM+J)AND 255
9540  POKE ADR,J:ADR=ADR+1:NEXT:J=VAL("&h"+RIGHT$(A$,2))
9550  IF SUM<>J THEN PRINT "Error in";LN;"-";L2:BEEP:END ELSE NEXT
9560 WEND:DEF USR0=13:DEF USR1=84:DEF USR2=133:DEF USR3=141:DEF USR4=154
9570 ON STOP GOSUB *BREAKTIMER:ON ERROR GOTO *ERRORTIMER:A=USR0(0):RETURN
9580 *BREAKTIMER:A=USR1(0):PRINT"^C":PRINT"Break":BEEP:END
9590 *ERRORTIMER:A=USR1(0):PRINT"Error Real Line is";ERL;:ERROR ERR
9600 '--- 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-S-,0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-S-
9610 DATA C300002EFF060100EA00000000FA50537E,06521EB81535CD218CC28CC83BC2742EA7
9620 DATA 8ED82E891E09002E89160B00BADD7FB0E2,10EEBADF7FB093EEBA0A00EC24DFEEBAA2
9630 DATA 0200EC247FEEBA0300B81525CD211F5A95,075B58CFFA5053521E06B81535CD218C18
9640 DATA C88CC33BC375188ED8B815252E8B1609D2,002E8E1E0B00CD21BA0A00EC0C20EE07A4
9650 DATA 1F5A5B58CF2EC70601000000CF503C0254,75068B072EA3010058CF503C0275062E3D
9660 DATA A10100890758CF2050726F672E6279203A,4D494E4420262028632931393938202461
```

《リスト2》「よくわからないスクリーンセーバー」のプログラム・リスト

```
100 'TIMER TEST PROGRAM -- 良く解らないスクリーンセーヴァ（？）
110 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7:COLOR:CLS 3
120 CLEAR:DEFINT A-Z:Y=0
130 GOSUB *INSTALLTIMER '<= タイマードライバのインストール
140 WHILE INKEY$=""
150  A=USR2(0)  '<= タイマー値を０にする
160  WHILE USR4(0)<6   '<= タイマー値が６未満（つまり０．０５秒未満）
170   PSET(RND*640,RND*8+Y),RND*6+1
180  WEND:Y=Y+1:IF Y>399 THEN Y=-8
190 WEND
200 A=USR1(0):END        '<= タイマードライバを取り除いて終了
9500 *INSTALLTIMER'-- TIMER DRIVER - Prog.by MIND (c)1999
9510 DEF SEG=&HAFF0:LN=9600:L2=1:STOP ON:WHILE PEEK(0)<>195 OR PEEK(176)<>77
9520 FOR L=0 TO 11:READ A$:SUM=0:L2=1-L2:IF L2=0 THEN LN=LN+10
9530  FOR I=0 TO 15:J=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):SUM=(SUM+J)AND 255
9540  POKE ADR,J:ADR=ADR+1:NEXT:J=VAL("&h"+RIGHT$(A$,2))
9550  IF SUM<>J THEN PRINT "Error in";LN;"-";L2:BEEP:END ELSE NEXT
9560 WEND:DEF USR0=13:DEF USR1=84:DEF USR2=133:DEF USR3=141:DEF USR4=154
9570 ON STOP GOSUB *BREAKTIMER:ON ERROR GOTO *ERRORTIMER:A=USR0(0):RETURN
9580 *BREAKTIMER:A=USR1(0):PRINT"^C":PRINT"Break":BEEP:END
9590 *ERRORTIMER:A=USR1(0):PRINT"Error Real Line is";ERL;:ERROR ERR
9600 '--- 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-S-,0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-S-
9610 DATA C300002EFF060100EA00000000FA50537E,06521EB81535CD218CC28CC83BC2742EA7
9620 DATA 8ED82E891E09002E89160B00BADD7FB0E2,10EEBADF7FB093EEBA0A00EC24DFEEBAA2
9630 DATA 0200EC247FEEBA0300B81525CD211F5A95,075B58CFFA5053521E06B81535CD218C18
9640 DATA C88CC33BC375188ED8B815252E8B1609D2,002E8E1E0B00CD21BA0A00EC0C20EE07A4
9650 DATA 1F5A5B58CF2EC70601000000CF503C0254,75068B072EA3010058CF503C0275062E3D
9660 DATA A10100890758CF2050726F672E6279203A,4D494E4420262028632931393938202461
```

《リスト3》「10秒当てゲーム」のプログラム・リスト

```
100 ' TIMER TEST PROGRAM  --１０秒当てゲーム
110 WIDTH 80,25:CLS 3:COLOR:CLEAR
120 GOSUB *INSTALLTIMER  '<= タイマードライバをインストール
130 LOCATE 4,10:PRINT"何かキーを押し、１０秒経ったと思ったら、";
140 PRINT"もう一度何かキーを押してください。";:A$=INPUT$(1)
150 A=USR2(0) '<= タイマー値をクリア
160 LOCATE 4,10:PRINT SPC(16):A$=INPUT$(1)
170 A%=USR4(0) '<= タイマー値を所得
180 CLS:LOCATE 4,10:PRINT"貴方が予想した時間は";A%/120;"です."
190 A=USR1(0) '<= タイマードライバを取り除いて終了
200 END
9500 *INSTALLTIMER'-- TIMER DRIVER - Prog.by MIND (c)1999
9510 DEF SEG=&HAFF0:LN=9600:L2=1:STOP ON:WHILE PEEK(0)<>195 OR PEEK(176)<>77
9520 FOR L=0 TO 11:READ A$:SUM=0:L2=1-L2:IF L2=0 THEN LN=LN+10
9530  FOR I=0 TO 15:J=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):SUM=(SUM+J)AND 255
9540  POKE ADR,J:ADR=ADR+1:NEXT:J=VAL("&h"+RIGHT$(A$,2))
9550  IF SUM<>J THEN PRINT "Error in";LN;"-";L2:BEEP:END ELSE NEXT
9560 WEND:DEF USR0=13:DEF USR1=84:DEF USR2=133:DEF USR3=141:DEF USR4=154
9570 ON STOP GOSUB *BREAKTIMER:ON ERROR GOTO *ERRORTIMER:A=USR0(0):RETURN
9580 *BREAKTIMER:A=USR1(0):PRINT"^C":PRINT"Break":BEEP:END
9590 *ERRORTIMER:A=USR1(0):PRINT"Error Real Line is";ERL;:ERROR ERR
9600 '--- 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-S-,0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-S-
9610 DATA C300002EFF060100EA00000000FA50537E,06521EB81535CD218CC28CC83BC2742EA7
9620 DATA 8ED82E891E09002E89160B00BADD7FB0E2,10EEBADF7FB093EEBA0A00EC24DFEEBAA2
9630 DATA 0200EC247FEEBA0300B81525CD211F5A95,075B58CFFA5053521E06B81535CD218C18
9640 DATA C88CC33BC375188ED8B815252E8B1609D2,002E8E1E0B00CD21BA0A00EC0C20EE07A4
9650 DATA 1F5A5B58CF2EC70601000000CF503C0254,75068B072EA3010058CF503C0275062E3D
9660 DATA A10100890758CF2050726F672E6279203A,4D494E4420262028632931393938202461
```


★う，受かったっス第一志望!!影さんありがとう！（愛知県安城市・ぷちさん15歳）……【影：うんうん。よくやった。私の教えを守って，ヤマカンに賭けたんだな。それこそ男の道！編：…ぷちさん（さん？）自身の努力の結果に決まってるじゃないですか。影：なにを言う。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

ベーマガのタイトル文字が使えるプログラム

BMフォント作成プログラム

松江　祐輔(17歳)



内　容

BMの表紙にある「BASIC」のような形のカッコイイ（と思う）フォントを，利用者定義文字で作るプログラムです。ゲームに使うといいかも。BMフォントという名前は勝手につけました。

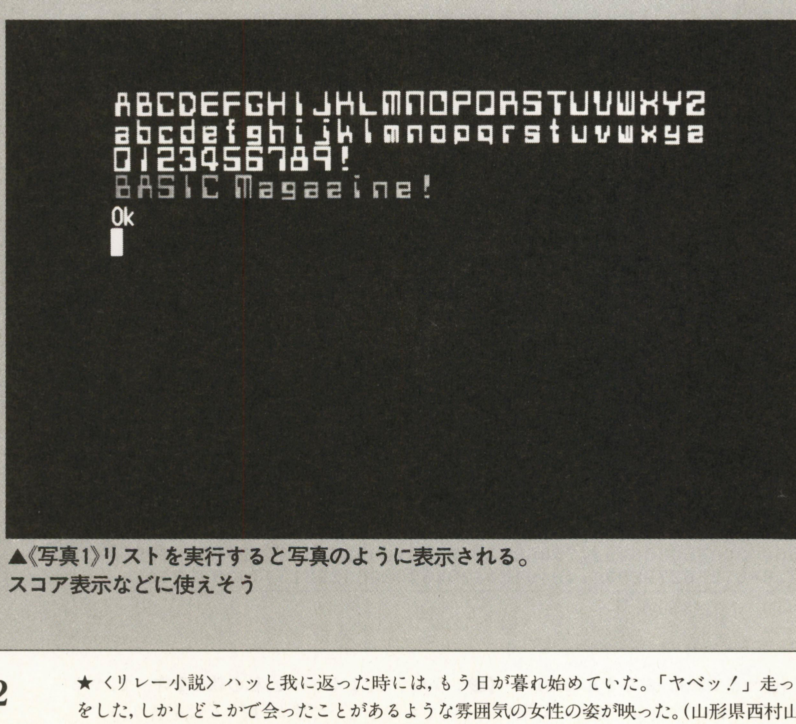
プログラム

＊FONTMAKEの部分で&h7621～&h765FにA～Z，a～z，0～9，!の順に63文字のフォントが作成されます。＊SUBに飛ぶと，CHAR$に入っている全角の文字（A～Z，a～z，0～9，!）をBMフォントに置き換えて表示します。それ以外の文字はそのまま表示します。すぐに表示せず，変数に代入し直したり，半角の文字を変換するようにするといいかも。フォントを使用したいプログラムに，このプログラムを付け足して使ってください。

《第1表》変数表

CHAR$	……変換する文字列
CHK$	………変換するときに使用
P$( ),F$( )	……データ読み込み用
A$( )	…………16進データ
I%( )	…………フォント作成用
I,J,K,L,M	……雑用

データのチェック機能は付いていませんが，実行してみてフォントの形がひどくおかしかったら1190行～1220行，1文字くらいだったら1230行からのデータが間違っている可能性が高いです。1230行からのデータが，コンマ区切りに順にA～Z，a～z，0～9，!のデータです。



▲《写真1》リストを実行すると写真のように表示される。スコア表示などに使えそう

CHECKER FLAG

Dr.D：よくできているが，ひらがな，カタカナまで作ってくれるとよかったなぁ。というのは酷かな？

編：これだけの文字数でも結構大変ですよ。そう思うと，Windowsの日本語フォントを全部作ることなんて考えたくないですよね。

Dr.D：ゲームのスコア表示に利用者定義文字を用いて表示を高速化するのは一種のセオリーじゃな。ぜひこのフォントをうまく利用したゲームも作ってほしいところじゃ。

あと，KPLOAD命令を使って登録しているので，リセットしたりすると初期化されます。

★参考にしたもの

過去のベーマガの中から……

- 表紙
- 「GET&RUN」のコーナー
- 「Computer Entertainment Side」の文字
- 「ベーセガ」のコーナー
- '97年12月号P.168「グロブダー・オリジナルフォント」



評…またよろしくネ!(つぐ美)

by さだかねコレキヨ

★〈リレー小説〉ハッと我に返った時には，もう日が暮れ始めていた。「ヤベッ!」走って境内を出ようとする彼の目の前に，見慣れぬ格好をした，しかしどこかで会ったことがあるような雰囲気の女性の姿が映った。(山形県西村山郡・FOX15歳)(果たして女性の正体は?!以下次号？)

『BMフォント作成プログラム』のプログラム・リスト

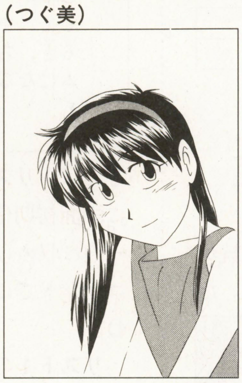
```
1 '  [ＢＭフォント作成プログラム]   Programed by Yusuke Matsue
2 '
1000 *SAMPLE '----------------------------------------【サンプルプログラム】
1010 GOSUB *FONTMAKE
1020 CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:COLOR 4
1030 FOR I=0 TO 62:PRINT KNJ$(HEX$(&H7621+I));:IF I=25OR I=51OR I=62 THEN PRINT
1040 NEXT:COLOR 2:CHAR$="ＢＡＳＩＣ Ｍａｇａｚｉｎｅ！":GOSUB *SUB:COLOR 7:END
1050 *SUB '-----------------------------------------------------【文字表示】
1060 CHK$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789!"
1070 FOR I=1 TO KLEN(CHAR$):K=0:TMP$=KMID$(CHAR$,I,1)
1080 J=KINSTR(AKCNV$(CHK$),TMP$):IF J>0 THEN K=&H7620+J
1090 IF K=0 THEN PRINT TMP$; ELSE PRINT KNJ$(HEX$(K));
1100 NEXT:RETURN
1110 '/////////////////////////////////////////////////////////////////////
1120 *FONTMAKE '---------------------------------------------【フォント作成】
1130 DIM A$(15),P$(58),I%(17):I%(0)=16:I%(1)=16:A$(0)=""
1140 FOR I=0 TO 3:R=0:READ P$:FOR J=0 TO LEN(P$)/4:P$(I*15+J)=MID$(P$,J*4+1,4)
1150 NEXT J,I:FOR K=0 TO 62:READ F$:A$(14)="":N=0:FOR L=1 TO LEN(F$) STEP 2
1160 FOR M=1 TO VAL(MID$(F$,L+1,1)):A$(N)=P$(ASC(MID$(F$,L,1))-65):N=N+1
1170 NEXT M,L:FOR J=2 TO 17:I%(J)=VAL("&h"+A$(J-2)):NEXT:KPLOAD &H7621+K,I%
1180 NEXT:RETURN
1190 DATA 0000F0073006FC1F0C1EF01F3018FC3F0C300030003C0C3CF03F3C303C3C
1200 DATA 0003C00330003C0030300C38CC30CC3CFC30FE3F8001E0011C3C1C0C180C
1210 DATA F80FF00F0C00FC03003FF81F18181800181E0018001EC00F780060006018
1220 DATA D818D81E000C000F7818781E78066006E007C000303CF000300C
1230 DATA B2C4D2E6,F2G4D2E4D2,H2I2J3K3L2H2,M2N2I3L3O2M2,H2J4H2K4H2
1240 DATA H2J4H2K6,H2I2J3O2L3H2,I6H2L6,P7Q7,R7S3N2H2,T6H2U6,J7K5H2
1250 DATA H2V5W7,H2I5L7,H2N4I6H2,H2I4H2K6,H2I8X2H2,M2T4H2L6,H2I2J2H2S2N2H2
1260 DATA Y2Z5[7,I7L5H2,L6¥1]1^4_2,V7W5H2,I5O1‘2O1L5,I6H2Q6,H2I2a1b2c2K1L2H2
1270 DATA A4d2e1f1d2g2d2,h4d2e3g3d2,A4d2e1h2i2g1d2,f4d2e3g3d2,A4d2e2d2i1g1d2
1280 DATA Q2P2j2P3Q5,A4d2g3d2f2d2,h4d2e3g5,Q2A2P5Q5,k2A2l3k4f2d2,h4m4d2g4
1290 DATA P8Q6,A4d2n3o5,A4d2e3g5,A4d2e3g3d2,A4d2e2g3d2h2,A4d2e2g3d2f2
1300 DATA A4‘2p3q5,A4d2e1h1d2k1r1d2,P4j2P3Q5,A4e5g3d2,A4g4s1t1u2v2
1310 DATA A4n5o3d2,A4e3s1v2s1g3,A4g3e2d2f2d2,A4d2e1f1d2i1g1d2,H2I5N5H2,w7Q7
1320 DATA H2I2a2H2K4H2,M2T2R2b2S2N2H2,‘2x2T5H2y3,H2J4H2S2N2H2,H2I2J2H2N4H2
1330 DATA H2I2a3S7,‘2z4H2N4H2,H2I4H2S6,Q7P3A2Q2
```

評…びみょーに違う…？(影)



by 梅井一也

評…私に？ありがとう！(つぐ美)



by ぶんちょ

評…メールチェックぐらいは…(編)



by 森宇玲奇

評…我ながら…フフフ(影)



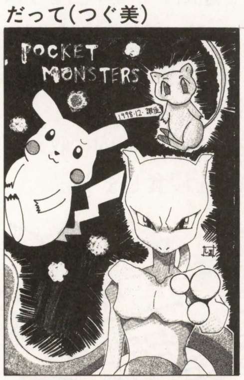
by JAM

評…HPギャラリー好評です(編)



by 松田ばんれい

評…お友達との合作なんだって(つぐ美)



by 島田百合子&諏佐陽子

評…密かにデジタルなイラスト(影)



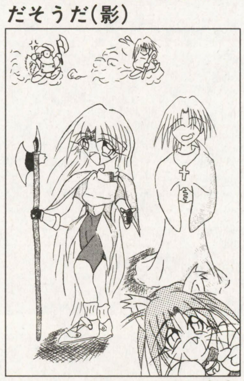
by 椎本YOD

評…画材屋さんに色々あるよ(つぐ美)



by 早蕨しをん

評…TRPGのキャラクターだそうだ(影)



by こがらす丸

評…私にも最新型を～！(影)



by 鈴木真理子

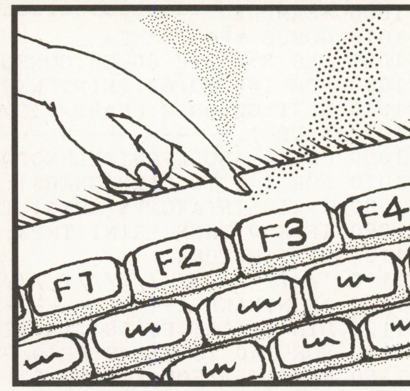
★OFってのはなぁ，中身がなくても載るモンは載るんだよ（最近載っていない人へ）！ですよね，影兄さん!?（三重県亀山市・ten-cho（27.1%）14歳）……【影：例えば尻尾まであんこが詰まってるたいやきが中身のある文章のたとえで…。編：？あんまり長すぎる文は載らないかも。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

BASICでのファンクション・キーの機能拡張

ファンクション・キーに長文(ちょうぶん)を設定(せってい)する

今田　旧八(84歳)



キーテーブルの所在を探りだしました

15個のファンクション・キーの設定内容は，マシン語モニタ中のどこに格納されているのでしょうか？　ディスク中，MS-DOSのファイル内容の多少により大きく格納場所が移動し，一定しません。

マシン語モニタへき頭付近をしらみつぶしに調べたところ，DEF SEG=0，オフセットアドレス&H66上に，キーテーブルの所在するDEF SEG値が書き込まれていることを探り出しました。

さらに，この基礎アドレスを元にして，各キーの内容を書き込んだ先頭アドレスを個々に探索すると，**第1表**のようになります。間隔は18バイト，各キーの先頭アドレス上には必ず後続する設定分の文字数を置きます。つまり，設定文自体は17文字に限定されるということです。

《第1表》ファンクション・キー所在番地

キー順	キー名称	先頭オフセットアドレス
1	f.1	&H0A1D
2	f.2	&H0A2F
3	f.3	&H0A41
4	f.4	&H0A53
5	f.5	&H0A65
6	f.6	&H0A77
7	f.7	&H0A89
8	f.8	&H0A9B
9	f.9	&H0AAD
10	f.10	&H0ABF
11	vf.1	&H0AD1
12	vf.2	&H0AE3
13	vf.3	&H0AF5
14	vf.4	&H0A07
15	vf.5	&H0A19

後続がないvf.5キーの後に書き込めます

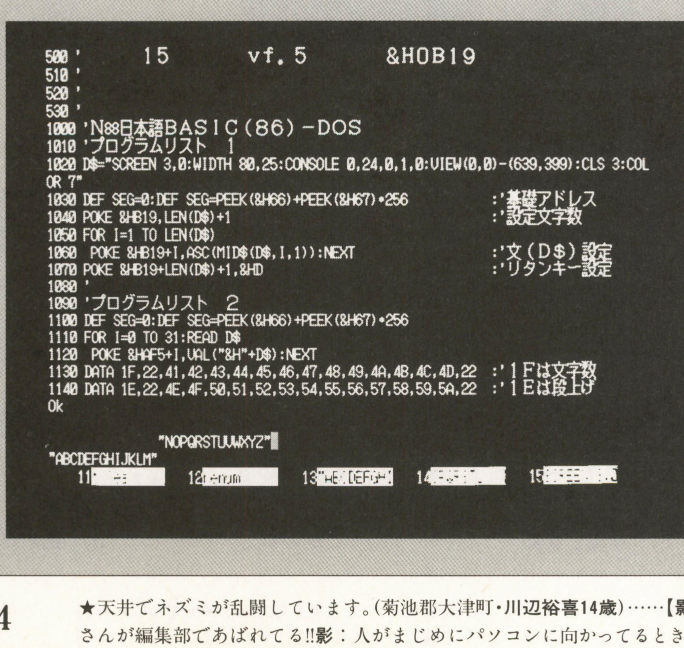
しかし，最右端のvf.5キーだけは後続がないので，もっと書き込めそうです。たとえば，**リスト1**のようにすれば，一挙に画面初期化を行なうプログラムを1キー内に収められます。BASICからのKEYコマンドでは，こんな芸当はできませんね。

リスト1の方法では，文の途中にコントロールコードや "(ダブルクォーテーション)が挟めません。応用として，vf.3キーとvf.4キーを連結させる手法を**リスト2**に示しました。アルファベット26文字を，途中，段付きで書きます。コントロールコードも字数に含まれます。この場合に限り，設定文は35字以内に収めないと，vf.5の領域を浸食します。

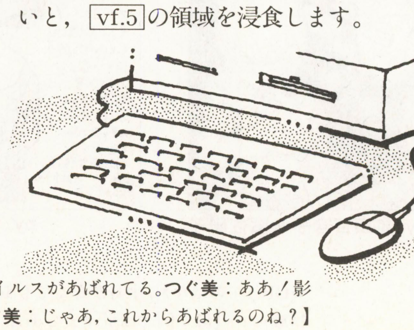
CHECKER FLAG

編：ファンクション・キーの内容を拡張できるようなプログラムだと便利ですね。具体的には，(可能であれば)参照するオフセットアドレスを変更して，任意の文字列をファンクション・キーに割り当てられるようにするのはどうでしょう。

Dr.D：以前にはやった，命令拡張に近いものじゃな。f.1～vf.5までのキー割り込みをフックできればいけそうじゃが……。まず割り込みをフックして，キー押下内容で条件分岐となると，ちょっと大がかりなプログラムになるかもしれん。



◀《写真1》シフト・キーを押してvfキーの内容を見ると変化しているのがわかるはず。画面はvf・3を押した結果



★天井でネズミが乱闘しています。(菊池郡大津町・川辺裕喜14歳)……【**影**：おお，MyPCの中でウイルスがあばれてる。**つぐ美**：ああ！影さんが編集部であばれてる!!**影**：人がまじめにパソコンに向かってるときにそんなこと言うか？**つぐ美**：じゃあ，これからあばれるのね？】

『ファンクション・キーに長文を設定する』のプログラム・リスト

```
1000 'N88日本語BASIC(86)-DOS
1010 'プログラムリスト 1
1020 D$="SCREEN 3,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,24,0,1,0:VIEW(0,0)-(639,399):CLS 3:COL
OR 7"
1030 DEF SEG=0:DEF SEG=PEEK(&H66)+PEEK(&H67)*256                :'基礎アドレス
1040 POKE &HB19,LEN(D$)+1                                        :'設定文字数
1050 FOR I=1 TO LEN(D$)
1060  POKE &HB19+I,ASC(MID$(D$,I,1)):NEXT                        :'文(D$)設定
1070 POKE &HB19+LEN(D$)+1,&HD                                    :'リタンキー設定
1080 '
1090 'プログラムリスト 2
1100 DEF SEG=0:DEF SEG=PEEK(&H66)+PEEK(&H67)*256
1110 FOR I=0 TO 31:READ D$
1120  POKE &HAF5+I,VAL("&H"+D$):NEXT
1130 DATA 1F,22,41,42,43,44,45,46,47,48,49,4A,4B,4C,4D,22   :'1Fは文字数
1140 DATA 1E,22,4E,4F,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,5A,22   :'1Eは段上げ
```


評…えーそれはないよぅ(つぐ美)



by しぬるうっ

評…考えてくださってありがとう(編)



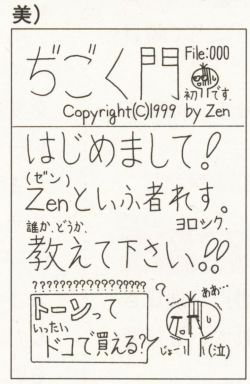
by 高原久明

評…きっと強くなれるぞ(影)



by フェイル

評…画材屋さんに…(つぐ美)



by Zen

評…河水の女神さま…?(つぐ美)



by 旭野夕海

評…中原シロウさん見てます?(編)



by Cocofille

評…ひさぎって読むのかー(影)



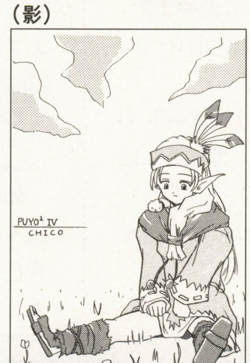
by 香菜薫

評…なつかしいのぅ(Dr.D)



by ばけつできなこ

評…さっそく新キャラ(影)



by チャセラ

評…とりあえずアクセスしよう(影)



by 鴨音

評…か…かたつむりん…(影)



by 中西ジロー

評…確かに伝説だ…(影)



by リーチー発

評…お，お久しぶり(影)



by くらしっく

評…ご本人も了解済み(影)



by 加藤義啓

評…影さーん…(つぐ美)



by おーすん

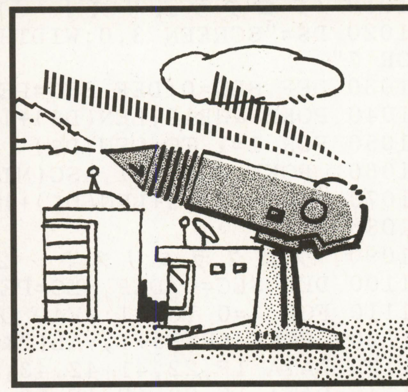
★学校にベーマガが2冊しか入らなくなりました。なんで～。みんなベーマガ買ってくれ。(滋賀県草津市・**浦山博史22歳**)……【**編**：2冊も入れてくれているなんて，良い学校ですね～。今までは何冊だったんですか？自分で購入する人が増えたから学校のほうが減ったとか…。】

セガサターン(GAME BASIC for SEGA SATURN)用

レーザー照射で鉄球を破壊するゲーム

臨界点(りんかいてん)

NAKATH(23歳)



内　容

「鉄塊」を動かし，レーザーに当て続けて破壊するゲームです。

ゲーム・オーバーがないので，何度でも遊んでください。

遊びかた

レーザーに当て続けると得点が加算されます。画面の中心から離れているほど高得点になります。

破壊後は何かボタンを押すと，レーザーが細くなったつぎのレベルに進めます。

レベル2以降でミスしても，前レベルまでの得点は保証されます。

はじめから遊びたいときはスタート・ボタンを押せば，レベル1，スコア0にリセットされます。

ちなみに，作者のハイスコアはレベル4で378817点です。

プログラムについて

ポリゴンはSETPFONTで設定したものにテクスチャを貼ったり，頂点データを変更したりして作っています。また，レーザーの当たり判定は三角関数で出してます。

サタベーにはXDISTやXATNなどの便利で，しかも高速な関数があるので，ちょっと大げさですが感動してしまいました。

それから，レベル12まで進むとレーザーの幅がゼロになってゲームにならないのですが，そこまで行ける人はいないでしょう。

苦労した点

効果音を色々な音色から拾ってくると読み込みが長くなるので，すべてEXTRA4音色で作ろうと苦労したのですが，やはりしっくりくるものができなかったので，あきらめました。

直前に気づく

PCで作ったので，うっかりしていたのですが，サタベー単体では漢字入力ができないではないですか！ あわててKPRINTの部分を16進表記に直しました。

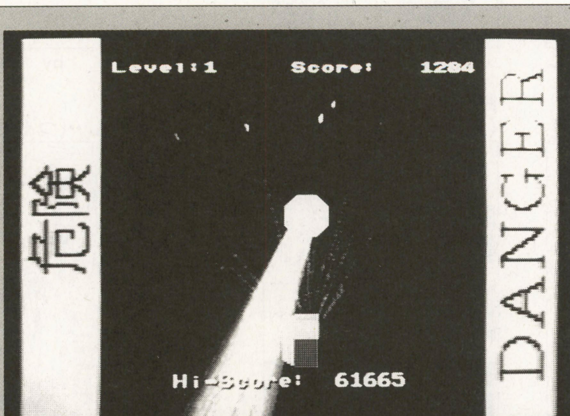
CHECKER FLAG

影：なかなか熱いゲームだけど，どうもしっくりこないなぁ。

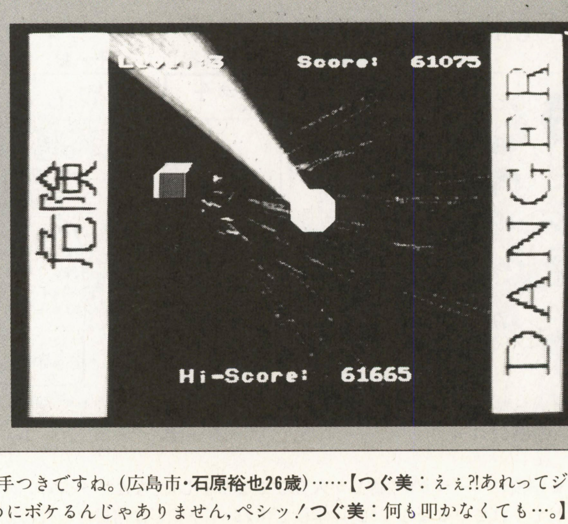
編：レーザーの当たり判定が，ポリゴンの中央の四角にしかないのが原因じゃないですか？

Dr.D：そうじゃな。見た目で当たっているのにそうならないというのは，ストレスを感じさせる原因になるゾ。しかも，外れた瞬間に一気に初期状態へ戻るのもどうかな？

つぐ美：端に当たったらレーザーが反射するとかどうかな？　演出はなかなかいいから，もう一歩踏み込んだゲームを作ってみてね。



◀《写真1》画面では扇形に見えるが，レーザーは直線に出ている。破片が飛び散るのがかっこいい！



◀《写真2》やっとこLevel-3。画面中心付近で小さく回るのがコツ……邪道かな？

★表紙のベーマガ小僧とつぐ美さんのジャンケンは，かなり不思議な手つきですね。(広島市・石原裕也26歳)……【**つぐ美**：えぇ?!あれってジャンケンしてるのー？自分でも知らなかった驚愕の事実！**影**：まじめにボケるんじゃありません，ペシッ！**つぐ美**：何も叩かなくても…。】

『臨界点』のプログラム・リスト

```
100 '臨界点
110 'Programed by NAKATH
120 '
130 '-----------------------------------------------------------画面設定
140 SKCLOSE
150 KLOAD ON,1
160 CLEAR 0,1360,1360
170 SCREEN 3
180 PRIORITY 4,7
190 ROTATE,,.25
200 SETDISP 7
210 ROTZOOM 2,2
220 FOR I=0 TO 1
230   LINE (0,36+I*127)-(319,36+I*127+20),33,BF
240 NEXT
250 KPRINT (144,38),HEXBIN$("8AEB8CAF"),0,,33
260 KPRINT (112,165),HEXBIN$("82638260826D826682648271"),0,,33
270 OBJPOS 0,,,-100
280 HI#=10000
290 '
300 '-------------------------------------------------------------音設定
310 PLAYINIT 12
320 TARG "STANDARD",11,"EXTRA4",3,9
330 FOR I=0 TO 7:EFFECT 1+I,0,"@3%1N"+STR$(59+I):NEXT
340 FOR I=0 TO 3:EFFECT 9+I,0,"@1N"+STR$(50+I*2):NEXT
350 '
360 '-----------------------------------------------------ポリゴン設定
370 SETPFONT 1,14,(5,1,1,120,0,0),,1:'-----レーザー
380 FOR I=0 TO 3
390   SETTEX 1+I,96,32,32768,STRW$(96*32,RGB(5,21,31)+&H8000)
400   ACTIVE 11+I
410   FOR J=0 TO 255
420     PSET (RND(96),RND(32)),RGB(15,31,31)
430   NEXT
440 NEXT
450 SETATR 1,6,(0,0,2,1,0,0),(0,0,2,2,0,0),(0,0,2,3,0,0),(0,0,2,4,0,0)
460 OBJ(1,@ORDER)=3
470 OBJTURN 1,.3
480 SETPFONT 2,12,(.5,.5,.5),,2:'-----鉄塊
490 COL=RGB(5,5,5)
500 FOR I=0 TO 27
510   SETATR 2+I,26,(4,0,3,0,COL,72)
520   COL=RGBTO(COL,RGB(31,0,0))
530 NEXT
540 FOR I=0 TO 127:'-----火花
550   SETPFONT 30+I,1,(.01,.01,1),RGB(RND(20),31,31)
560   OBJTURN 30+I,RND(10)/1000,RND(10)/1000,RND(10)/1000
570   OBJ(30+I,@ZV)=RND(11)*.0125
580   OBJPOS 30+I,,,-500
590 NEXT
600 FOR I=0 TO 3:'-----光
610 SETPFONT 190+I,1,,,190+I
620 SETVERTEX VERTEXID(-1)-1,4,(10,190,0),(0,0,0),(0,0,0),(-10,190,0)
630 SETATR 190+I,1,(4,1,1,0,RGB(31,31,20),0)
640 OBJLINK 190+I,190
650 OBJ(190+I,@ORDER)=3
660 OBJTURN 190+I,.001,.001,.001
670 NEXT
680 OBJLINK 190,2
690 FOR I=0 TO 54:'-----爆発
700   SETPFONT 200+I,1,(.2,.2,1),RGB(31,0,0)
710   OBJLINK 200+I,254
720   OBJTURN 200+I,RND(10)/1000,RND(10)/1000,RND(10)/1000
730   OBJ(200+I,@XV)=RND(20)/5-2,RND(20)/5-2,RND(20)/5-2
740 NEXT
750 SETPFONT 255,11,(.4,1,.4),RGB(31,20,0):'-----レーザー発射装置
760 OBJROT 255,.25
770 OBJPOS 0,,,200
780 '
790 '-------------------------------------------------------------リセット
800 *RESET
810   LEVEL=1
820   BASESCORE#=0
830   SCORE#=0
840 '
850 '--------------------------------------------------------------初期化
860 *START
870   GOSUB *MISS
```

《第1表》変数表

A,A#,R	汎用
I,J	ループ用
COL	色設定用
HI#	ハイスコア
BASESCORE#	前レベルまでのスコア
SCORE#	現レベルのスコア
LEVEL	レベル
LASER	レーザーの幅
X,Y	「鉄塊」座標
PSP	「鉄塊」移動量
LR	レーザー角度
PR	「鉄塊」角度
ANGLE	レーザーからの角度
DIST	画面中心からの距離
RDIST	レーザーからの距離
P1	パッド入力用
DAMAGE	ダメージ
SPARK	火花表示ポインタ
SOUND	BGM切り替え用
FP	光の出現ポインタ
FLASH	光の明滅用

ほーむぺーじ

感想などありましたら，こちらへお願いします。

http://www.dcn.ne.jp/~nakath/

E-MAIL nakath@po.dcn.ne.jp

★…？お，つまりOF大賞は無かったとゆーことか。(埼玉県吉川市・**二宮裕志17歳**)……【**編**：あ，そういえばそうですね。影さん，自分でふっておいてそれっきりじゃ示しがつきませんよ。**影**：だっていい答えこないんだもん。いいもん，次は300号記念のときにやるから。】

```
880   BASESCORE#=A#
890   X=0:Y=60
900   PSP=1.7
910   LR=.25
920   LASER=12-LEVEL
930   OBJZOOM 1,,LASER/10,LASER/10
940   OBJLINK 2,0
950   LOCATE 6,1:COLOR 4
960   PRINT "Level:";:COLOR 6:PRINT USING "#";LEVEL
970 '
980 '-----------------------------------------------------------------メイン
990 *MAIN
1000  OBJROT 1,,,LR
1010  OBJPOS 2,X,Y
1020  LR=LR+.003 AND! &H0.FFFC
1030  PR=XATN(X,Y)
1040  ANGLE=ABS(LR-PR)
1050  DIST=XDIST(X,Y)
1060  RDIST=ABS(XSIN(ANGLE)*DIST)
1070  IF RDIST<LASER AND (ANGLE<.25 OR ANGLE>.75) THEN GOSUB *HIT ELSE GOSUB *MISS
1080  P1=PAD(0,1)
1090  IF P1 AND @PAD_LEFT  THEN X=X+(X>-190)*PSP
1100  IF P1 AND @PAD_RIGHT THEN X=X-(X< 190)*PSP
1110  IF P1 AND @PAD_UP    THEN Y=Y+(Y>-127)*PSP
1120  IF P1 AND @PAD_DOWN  THEN Y=Y-(Y< 127)*PSP
1130  IF PAD(0,2)=@PAD_START THEN EFFECT "@2C":GOTO *RESET
1140  VSYNC
1150  GOTO *MAIN
1160 '
1170 '--------------------------------------------------------------------ミス
1180 *MISS
1190  PLAYSTOP
1200  OBJZOOM 1,1
1210  A#=BASESCORE#+SCORE#
1220  IF A#>HI# THEN
1230    HI#=A#
1240    LOCATE 10,24:COLOR 4:PRINT "Hi-Score:";
1250    COLOR 6:PRINT USING "#######";HI#
1260  ENDIF
1270  OBJATR 2,,2
1280  FOR I=0 TO 3
1290    OBJTYPE 190+I,0
1300  NEXT
1310  DAMAGE=0
1320  SOUND=-1
1330  SCORE#=0
1340  FP=0
1350  RETURN
1360 '
1370 '-------------------------------------------------------------------ヒット
1380 *HIT
1390  OBJLINK 190,2+FLASH*188
1400  FLASH=FLASH XOR 1
1410  IF SCORE#>100000+FP*5000 AND FP<4 THEN
1420    EFFECT -9-FP
1430    OBJROT 190+FP,RND(10)/20-.125,,RND(10)/10
1440    OBJTYPE 190+FP,4
1450    FP=FP+1
1460  ENDIF
1470  OBJZOOM 1,DIST/260
1480  DAMAGE=DAMAGE+55
1490  SCORE#=SCORE#+DIST*DIST/80
1500  OBJATR 2,,DAMAGE/2240+2
1510  FOR I=.5 TO 3.5
1520    R=LR+.125+RND(11)*.025
1530    OBJ(30+SPARK,@XY)=-XSIN(R)*I,XCOS(R)*I
1540    OBJPOS 30+SPARK,X,Y,0
1550    SPARK=SPARK+1 AND! 127
1560  NEXT
1570  LOCATE 18,1:COLOR 4
1580  PRINT "Score:";:COLOR 6:PRINT USING "#######";BASESCORE#+SCORE#
1590  IF DAMAGE>60000 THEN *BRAKE
1600  A=DAMAGE¥7600
1610  IF A<>SOUND THEN BGM 1+A:SOUND=A
1620  RETURN
1630 '
1640 '--------------------------------------------------------------------爆発
1650 *BRAKE
1660  PLAYSTOP
1670  EFFECT,255,"@203L32BBC1"
1680  OBJLINK 2,2
1690  FOR I=0 TO 54
1700    OBJPOS 200+I,X,Y,0
1710    OBJLINK 200+I,0
1720  NEXT
1730  OBJZOOM 1,1
1740  LEVEL=LEVEL+1
1750  FOR I=0 TO 1
1760    I=PAD(0,1) AND &B11111111111
1770  NEXT
1780  FOR I=0 TO 54
1790    OBJLINK 200+I,254
1800  NEXT
1810  GOTO *START
```

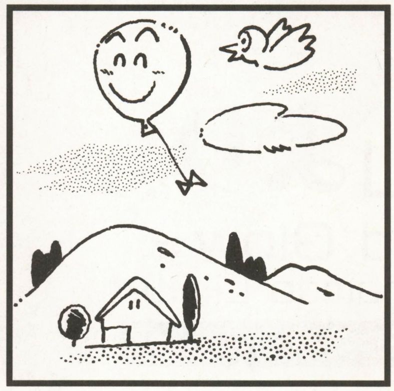
★書店へ行くと，ベーマガ2月号と3月号がいっしょに置いてあった。タイムパラドックス？（京都府亀岡市・**亀岡市電脳組18歳**）……【**影**：創刊200号記念の2月号は貴重品だからな。もちろん冷凍保存用にまたゲットしたんだろう，よしよし。**つぐ美**：れ・冷凍保存用って…。】

FX-890P用

久びさの1ライン・プログラム

風船(ふうせん)とどけて

川口　周平（17歳）



CHECKER FLAG

影：ドットよけゲームってありふれていませんか？

Dr.D：リストをよく見てみよう。いろいろ工夫がされているぞ。ただ，アイデア的には影くんの言うとおりじゃ。

編：最後にTIMERの値が表示されますが，横方向への速度は一定だからあまり意味がないですね。

Dr.D：プログラムの妙を競うという点が1ライン・プログラムのおもしろさじゃな。

ストーリー

手を離した一瞬の隙に風船は空高く飛んでいってしまった。春一番に吹かれて風船はどんどん遠ざかっていく。せめて割らずに向こう岸まで届けたい…

遊びかた・操作方法

画面の右端下からスタートします。風船は何かキーを押すと下降，押していないと上昇します。風船を障害物をよけながら左端まで届けてください。

プログラムのしくみと入力方法

IF文を使わずに１行にまとめたところがポイントです。初期値が終値を超えていると，FOR～NEXT間は一度も実行されないというFOR・NEXT文の動作を利用して，条件分岐的に使用しています。

普通に入力してくだされば結構ですが，読みやすくするために変数に小文字を用いています。予約後は自動的に大文字になりますので，CAPSをはずして入力するとよいかもしれません。

改造のアドバイス

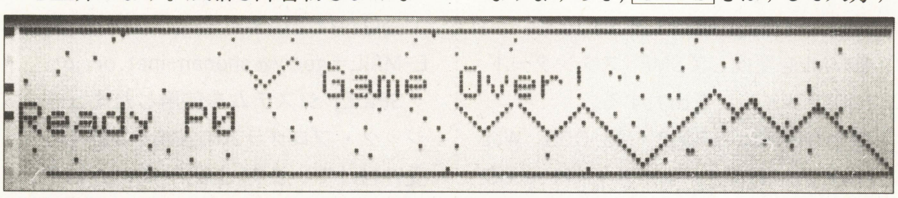
障害物の数を増やしたり減らしたりして，難易度を変えてみるとよいでしょう。

苦労した点

キー情報の処理のところです。

《第1表》変数表

g,h	枠を描く
j	FOR文の変数
x,h	風船の座標
i	キーが押されているか
TIMER	1/10秒ごとに加算されるシステム変数

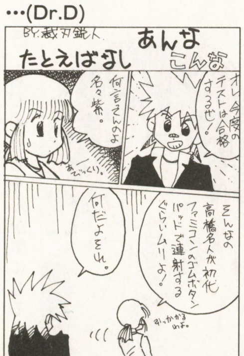


▲《写真1》1行でドットよけゲームができる。リストをよく見て研究しよう

『風船とどけて』のプログラム・リスト

```
1 CLEAR:CLS:g=191:h=31:DRAW(0,0)-(g,0:DRAW(0,h)-(g,h:FORj=0TO99:DRAW(INT(RAN#*18
2,1+INT(RAN#*30:NEXT:LOCATE10,1:TIMER=0:FORx=g TO0STEP-1:i=INKEY$<>"":h=h+NOTi+i
:FORj=1TOPOINT(x,h:BEEP:PRINT" Game Over!":END:NEXT:DRAW(x,h:NEXT:BEEP1:PRINTREV
" Clear!"TIMER
```

評…今どきこんなたとえを…(Dr.D)



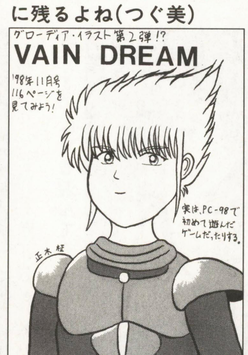
by　裁刃鋭人

評…受験が終わったら！(影)



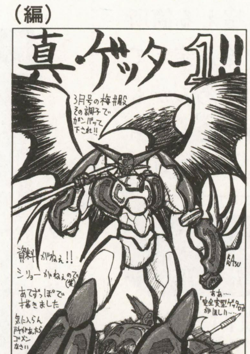
by　逆水平

評…初めてのゲームは心に残るよね(つぐ美)



by　正木柾

評…これであてずっぽ?!(編)



by　KARASU

評…バンダナと言えば…もう！(つぐ美)



by　藤井朱丸

★BMマウスパッド，初めはレアかと思ってたけど実はたくさん余ってるんだろ！(大阪府枚方市・松江祐輔17歳)……【影：いや～，星の数ほどのベーマガ読者と比べたら，その1割にも満たないごく少数しかないぞ。…そろそろ少なくなってきたなぁ。あと1箱？つぐ美：え？】

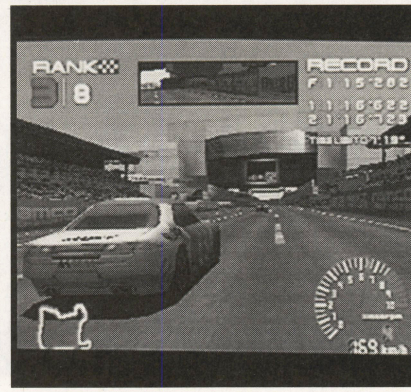
♬ THG GAME MUSIC PROGRAM

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55用

「R4」より ～Naked Glow～

©namco Limited

栗田 英樹



3, 2, 1, Go!

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第25弾は，ナムコの「R４」よりお届けします。この曲はメニュー画面でかかります。「リッジレーサー」は，最初はアーケード版でした。プレイステーションに移植されてからは独自の進化をとげています。しかも，グラフィックはどんどん良くなってきているので，思わず景色に見とれてしまうほどです。お気に入りのBGM“Naked Glow”です。

リストについて

今回は曲が長いのでリストも長めです。いつも以上にマクロを多用しました。マクロ名は大文字と小文字を区別しますので，気をつけて入力してください。

残念なことに，ドラムを含めたパーカッション全般は，音色の選定に難あり，と言えます。それでも，雰囲気は出ていると思います。

データ作成はSC-55上で行なっているにもかかわらず，途中でSC-55の最大同時発音数である24を大きく超える箇所があります。ボイスリザーブを設定してはいるものの，ちょっと無理があるかもしれません。SC-88やSC-88Proをお持ちの方は55mapにして聴いてみてください。

最後に

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：YHB11563@nifty.ne.jp

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML(Music Macro Language)システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.13Bです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

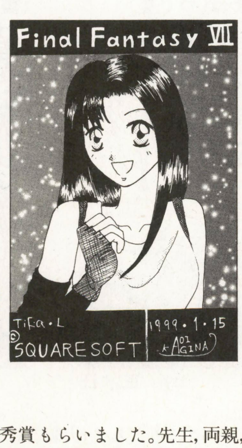
URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

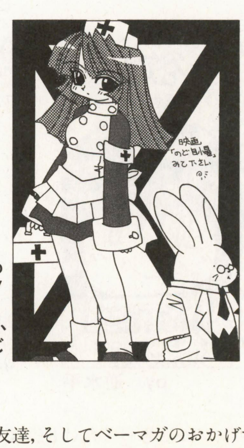
「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン
編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係



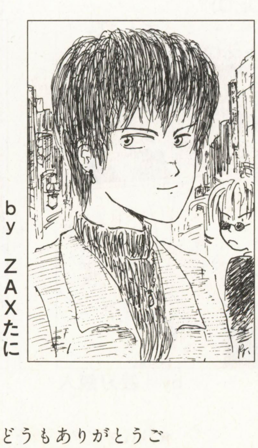
評…8のほうも遊んでる?(つぐ美)

by 葵鉤菜菜



評…先生…うさぎ…(影)

by ふじ



評…右側の兄ちゃんが気になる…(影)

by ZAXたに

★県内の工業高校プログラム発表大会で最優秀賞もらいました。先生，両親，先輩，友達，そしてベーマガのおかげです。どうもありがとうございました。これからもどうぞよろしくお願いします。(広島県安芸郡・**パンダの心臓16歳**)……【**Dr.D：その調子で上を目指すのじゃ！**】

『「R4」より～リッジレーサー～』のミュージック・プログラム・リスト

```
;-------------------------------------------------------------------------
;       「Ｒ４」より
;       データ入力      粟田英樹
;       コンパイル確認  SMC V1.13B
;-------------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;-------------------------------------------------------------------------
#music-name     "from R4 RIDGE RACER TYPE 4 (namco) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1998 namco"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;-------------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          174
#beat           4/4,48,8
;-------------------------------------------------------------------------
@s      001,-8192,      12,1,-8192,     12,12,0,        @e
@s      002,-80,        300,300,0,      @e
@s      003,-80, 192,192,0, 648,648,-110, 96,1,-110, 0,1,0,     @e
@s      004,000,        864,864,-110,   96,1,-110,      0,1,0,  @e
@s      005,-100, 432,432,-40, 24,24,-80, 96,1,-80, 0,1,0,      @e
@s      006,-80, 288,288,0, 288,288,-110, 96,1,-110, 0,1,0,     @e
@s      007,-80, 216,216,0, 576,576,-110, 96,1,-110, 0,1,0,     @e
@s      008,000,        384,384,-110,   0,1,0,  @e
;-------------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Reset All Controllers"} @G121,0 r2 ¥
        @{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
        @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
        @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
        @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
        @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r2
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r2 r2
;-------------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}     @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}    @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W
6       ${Name:"E.Piano"}                       @z2     $W
7       ${Name:"E.Piano (pan)"}                 @z3     $W
8       ${Name:"A.Piano"}                       @z4     $W
9       ${Name:"A.Piano (delay)"}               @z5     $W
10      ${Name:"Flute"}                         @z6     $W
11      ${Name:"Flute (delay)"}                 @z7     $W
12      ${Name:"S.E. 1"}                        @z8     $W
13      ${Name:"S.E. 2"}                        @z9     $W
;-------------------------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}       ${ROLAND-GS-RESET:}     r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r88 @z10
;-------------------------------------------------------------------------
;               Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2               ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3,4             ${init-Nop:}
5               ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6,8,10,12,13    ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
7,9,11          ${init: 2,64, 40,  0,   0}
;-------------------------------------------------------------------------
2               @025 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0      $X
3,4                  r1      r1      r1      r1         $X
5               @039 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0      $X
6       @@008,0 @004 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 M0      $X
7       @@008,0 @004 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 M0      $X
8               @001 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0      $X
9               @001 r1 v050 r1 w127 r1 p064 r1 M0      ;$X
9               r1 ${random-pan:}                       $X-1
10              @073 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 M0      $X
11              @073 r1 v030 r1 w127 r1 p064 r1 M0      ;$X
11              r1 ${random-pan:}                       $X-1
12              @119 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0      ;$X
12              r1 ${e-at2:-30}                         ;$X-1
12              r1 ${e-dt2:+20}                         ;$X-2
12              r1 ${e-rt2:+5}                          $X-3
13              @000 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0      ;$X
13              r1 ${X-RHYTHM-PART:9,2}                 $X-1
;-------------------------------------------------------------------------
2       i 0 o2 @%1 L 8 u090 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3       i 0 o2 @%1 L 8 u090 @q0 q%3  @[+20 @]-20
4       i 0 o2 @%1 L16 u050 @q0 q%5  @[+30 @]-30
5       i 0 o3 @%1 L 8 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
6       i 0 o4 @%1 L 8 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
7       i 0 o4 @%1 L 8 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
8       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
9       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
10      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+20 @]-20
11      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+20 @]-20
12      i 0 o2 @%1 L 8 u120 @q1 q%1  @[+10 @]-10
13      i 0 o1 @%1 L 8 u120 @q0 q%4  @[+20 @]-20
;-------------------------------------------------------------------------
#define hat1:f+f+a+8 a+8f+f+ a+8a+8 f+f+f+f+
#define hat2:a+8f+8 a+8f+f+ f+f+f+f+ f+8a+8
#define hat3:f+f+a+8 a+8f+f+ f+f+a+8 f+f+f+f+
#define hat4:a+8f+f+ a+8f+f+ f+f+f+f+ f+8a+8
#define hat5:a+8a+8 a+8f+f+ f+f+f+f+ f+8a+8
#define s:]20e[20
#define m:d
#define snare1:rr $m0&$sr r$m $sr
#define snare2:$mr $m0&$sr rr $s$m
#define snare3:$m$m $m0&$sr rr $s$m
```


★担任の並木先生にベーマガの投稿がバレた。（新潟県南魚沼郡・曳田太一19歳）……【編：ベーマガに投稿しているのがバレると何か問題でも!?影：むしろ誇りに思っていいくらい。つぐ美：…え？ホコリにまみれて…？編・影：……。つぐ美：え？あれ，違うの…？ごめん。】

★OFのメンバーで一番偉い(強い)人はどなたなのでしょうか？やっぱり影さん(違う意味で)？(愛知県名古屋市・**佐立正幸16歳**)……【**編**：違う意味では影さんでしょうね。ここまでくるとホント立派ですよ。**影**：フフフもっと褒めたまえ。**編**：皮肉も通じないですし。**影**：ん？】

```
#define k:c
#define kick1:$kr r$k r$k rr
#define ph-k1:o2 L 8 |:8 ${kick1:} :|
#define ph-k2:o2 L 8 |:7 ${kick1:} :| r1
#define ph-k3:o2 L 8 r1 r1 |:6 ${kick1:} :|
#define ph-s1:o2 L 8 |:4 ${snare1:} : ${snare2:} :| ${snare3:}
#define ph-s2:o2 L 8 |:4 ${snare1:} : ${snare2:} :| r1
#define ph-s3:o2 L 8 r1 r1 |:3 ${snare1:} : ${snare2:} :| ${snare3:}
#define ph-h1:o2 L16 |:2 ${hat1:} ${hat2:} ${hat3:} : ${hat4:} :| ¥
                ${hat5:}
#define ph-h2:o2 L16 |:2 ${hat1:} ${hat2:} ${hat3:} : ${hat4:} :| r1
#define ph-h3:o2 L16 r1 r1 |:2 ${hat3:} : ${hat4:} ${hat1:} ${hat2:} :|¥
                ${hat5:}
#define p:,%10
#define bassA:e-4r>b-$p<r2
#define bassB:e-4r>b-rb-<r4
#define bassC:e-4r>b-<re-r4
#define bassD:e-4r>b-rb-<re-$p
#define bassE:e-4r>b-rb-${S:b,1}b-4<
#define bassF:e-e-re-re-re-$p
#define bassG:e-4re-re-r4
#define bassH:e-4re-r>b-4<r
#define bassI:e-<e->re-re-re-$p
#define bassJ:e-4re-rfr4
#define bassK:e-4re-re-re-$p
#define bassL:e-4re-re-4.
#define ep1:g-0&b-0&<d-0&f4.>
#define ep2:g-0&b-0&<d-0&f$p>
#define ep3:a-0&<c0&e-$p>
#define ep4:f0&a0&<c$p>
#define epA:${ep1:}${ep3:}r2
#define epB:${ep1:}${ep3:}r${ep3:}r${ep2:}
#define epC:${ep1:}${ep3:}r${ep2:}r${ep2:}
#define epD:${ep1:}${ep3:}r${ep3:}r${ep4:}
#define epE:${ep1:}${ep3:}r${ep3:}r4
#define epF:${ep1:}${ep2:}r${ep2:}r${ep4:}
#define epG:${ep1:}${ep2:}r${ep2:}r${ep2:}
#define epH:${ep1:}${ep2:}r${ep2:}${ep2:}r
#define epI:${ep1:}${ep2:}r${ep3:}r${ep2:}
#define w:40
#define L:p064-$w
#define R:p064+$w
#define epd1:>e-0&<g-0&b-0&<d-0&f8>
#define epd2:>f0&<a-0&<c0&e-8>
#define x:o1f
#define y:o0f
#define l:${drum-pan:28,-$w}o1e8
#define r:${drum-pan:28, $w}o1e8
#define z:${drum-pan:28,0}  o1e8
#define v:${drum-pitch:29,-6}o1f8 ${drum-pitch:29,-10}o1f8
#define q:,%8
;----------------------------------------------------------------------
;       Intro.
;----------------------------------------------------------------------

*       Drum
2       r1 r4$krr$kr4
3       r1 r$sr4$srr$s
4       r1 r1

*       Bass
5       r1 r1

*       E.Piano
6       r1 r1

*       E.Piano (delay)
7       ${S:w,2} |:6 $L${epd1:} : $R${epd1:} r :|

*       A.Piano
8,9     r1 r1

*       Flute
10,11   r1 r1

*       S.E.
12      ${S:w,2} r4 |:4 $R$x $L$y r :| r4
13      r1 r2.$r$l

;----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13     |:0 @{REM:"Loop Start"}
;----------------------------------------------------------------------
;       A-1 part
;----------------------------------------------------------------------

;                          10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:03,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                          Dr Bs EP EP AP AP Fl Fl SE SE

*       Drum
2       |:4 ${ph-k1:} :|
3       |:4 ${ph-s1:} :|
4       |:4 ${ph-h1:} :|

*       Bass
5       ${bassA:}${bassF:}${bassA:}${bassB:}
5       ${bassA:}${bassC:}${bassA:}${bassJ:}
5       ${bassA:}${bassD:}${bassA:}${bassB:}
5       ${bassA:}${bassE:}${bassA:}r1
5       ${bassA:}${bassI:}${bassA:}${bassB:}
5       ${bassA:}${bassC:}${bassA:}${bassG:}
5       ${bassA:}${bassD:}${bassA:}${bassB:}
5       ${bassA:}${bassE:}${bassA:}${bassH:}

*       E.Piano
6       |:2 ${epA:}${epB:}${epA:}${epB:}${epA:}${epC:}${epA:}${epF:}
6           ${epA:}${epB:}${epA:}${epD:}${epA:}${epE:}${epA:}r1 :|

*       E.Piano (delay)
7       $R${epd1:}r2.. |:5 r1 :| w127
7       ${S:w,2} r |:4 $R${epd1:} $L${epd1:} r :|
7       $R${epd2:} $L${epd2:} r
7       |:6 r1 :| ${S:w,2} r
7       |:3 $L${epd1:} $R${epd1:} r : $R${epd1:} $L${epd1:} r :|
```

```
227 : 7        |:8 r1 :|
228 : 7        |:6 r1 :|
229 : 7        ${S:w,2} r |:3 $L${epd1:} $R${epd1:} r :|
230 : 7        |:2 $L${epd2:} $R${epd2:} r :|
231 :
232 : *        A.Piano
233 : 8,9      |:32 r1 :|
234 :
235 : *        Flute
236 : 10,11    |:32 r1 :|
237 :
238 : *        S.E.
239 : 12       r4 ${S:w,3} |:12 $R$x $L$y r :| r4 r1 r1 r1 |:24 r1 :|
240 : 13       |:8 r1 :| r ${S:w,4} |:6 $lrr $rrr :| r4. r1 r1 r2r$l$rr
241 : 13       r2$lr4. |:7 r1 :| |:7 r1 :| $v r2.
242 :
243 : ;------------------------------------------------------------------------
244 : ;        A-2 part
245 : ;------------------------------------------------------------------------
246 :
247 : ;                         10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
248 : 2        ${voice-reserve:03,01,00,00,02,02,01,01,02,00,00,00,00,00,00,00}
249 : ;                         Dr Bs EP EP AP AP Fl Fl SE SE
250 :
251 : *        Drum
252 : 2        ${ph-k1:} ${ph-k2:} ${ph-k1:} ${ph-k3:}
253 : 3        ${ph-s1:} ${ph-s2:} ${ph-s1:} ${ph-s3:}
254 : 4        ${ph-h1:} ${ph-h2:} ${ph-h1:} ${ph-h3:}
255 :
256 : *        Bass
257 : 5        ${bassA:}${bassF:}${bassA:}${bassB:}
258 : 5        ${bassA:}${bassC:}${bassA:}${bassG:}
259 : 5        ${bassA:}${bassD:}${bassA:}${bassB:}
260 : 5        ${bassA:}${bassE:}${bassA:}${bassH:}
261 : 5        ${bassA:}${bassI:}${bassA:}${bassB:}
262 : 5        ${bassA:}${bassC:}${bassA:}${bassG:}
263 : 5        ${bassA:}${bassK:}${bassA:}${bassB:}
264 : 5        ${bassA:}${bassE:}${bassA:}${bassL:}
265 :
266 : *        E.Piano
267 : 6        ${epA:}${epB:}${epA:}${epB:}${epA:}${epC:}${epA:}${epG:}
268 : 6        ${epA:}${epB:}${epA:}${epD:}${epA:}${epE:}${epA:}r1
269 : 6        ${epA:}${epB:}${epA:}${epB:}${epA:}${epC:}${epA:}${epH:}
270 : 6        ${epA:}${epI:}${epA:}${epE:}${epA:}${epE:}${epA:}r1
271 :
272 : *        E.Piano (delay)
273 : 7        |:8 r1 :|
274 : 7        |:6 r1 :| ${S:w,2} r
275 : 7        |:4 $L${epd1:} $R${epd1:} r :|
276 : 7        $L${epd2:} $R${epd2:} r
277 : 7        |:5 r1 :|
278 : 7        r2 ${S:w,5} r |:5 $R${epd1:} $L${epd1:} r :|
279 : 7        $R${epd1:} r16 $L${epd1:} r16 $R${epd2:}
280 : 7        r2 r ${S:w,6} |:7 $L${epd1:} $R${epd1:} r :| r2. |:4 r1 :| w0
281 :
282 : *        A.Piano
283 : 8        o5 L 4
```

```
284 : 9        o5 L 4 r4
285 : 8,9      r1 r2r8 d-.e-.>a-.<g-.a-.d-.f.+4 r2 r1 r1 r2.
286 : 8,9      o5 L 4 r4
287 : 8,9      r1 d-.g-.f.>a-.<d-.>b-.d-.b-.a-1 r1 r1 r2r8 Z5 a-8
288 : 8,9      o5 L 4 >b-8a-8<
289 : 8,9      d-.e-8+2 r1 d-.e-8+2 r2>a-b- e-.a-8+2 r1 <d-.e-8+2 r2>a-
290 : 8,9      o5 L 4 >b-<
291 : 8,9      d-.e-.>a-.<d-.c.>a-.b-.e-.a-.f.e-. r2.. r1 r1 r2. Z0
292 : 8        r4
293 :
294 : *        Flute
295 : 10       |:2 o5 L 8
296 : 11       |:2 o5 L 8 r4
297 : 10,11    |:2 g-a-re- r]e-r]e- r]e-r]e-[[[[ : r2 r1 r2..e-$q :|
298 : 10,11    r<e-re-($$-10) >g-<e-($$-20)0&>a-<re-($$-30)0&>e-<
299 : 10,11    re-($$-40)0&>]e-r]e- r]e-r]e-[[[[ r4
300 : 10,11    o5 L 8 r4
301 : 10,11    g-a-re- r]e-r]e- r]e-r]e-[[[[ r2
302 : 10,11    r]]]]]e-r[e-r[e-r[e- r[e-r[e-r[e-]r e-$q
303 : 10,11    |:2 g-a-re- r]e-r]e- r]e-r]e-[[[[ r4 : re-$q :|
304 : 10       r4
305 : 10,11    :|
306 :
307 : *        S.E.
308 : 12       r4 ${S:w,3} |:12 $R$x $L$y r :| r4 r1 r1 r1 |:8 r1 :|
309 : 12       |:8 r1 :| r4 ${S:w,7} |:11 $R$x $L$y r :| r r2 |:3 r1 :|
310 : 13       |:8 r1 :| r1 r1 r ${S:w,4} |:6 $rrr $lrr :| r4. r2r$l$rr
311 : 13       |:8 r1 :| ${S:w,8} |:8 $z r :| |:5 r1 :| $v r2.
312 :
313 : ;------------------------------------------------------------------------
314 : 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13     :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
315 : ;------------------------------------------------------------------------
316 : ;        end of file.
317 : ;------------------------------------------------------------------------
318 : ;        以下は確認用データです。入力する必要はありません。
319 : ;・クロックカウント情報
320 : ;         Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total
321 : ;           1:        0mc
322 : ;         2,3:    25656mc     576mc     12864mc   12288mc
323 : ;           4:    25637mc     576mc     12864mc   12288mc
324 : ;        5～11:    25728mc     576mc     12864mc   12288mc
325 : ;          12:    25655mc     576mc     12864mc   12288mc
326 : ;          13:    25728mc     576mc     12864mc   12288mc
327 : ;・チェックサム
328 : ;        1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
329 : ;    0 ..... PU7C. UGU7. H9U.A 1KFNP Z8.6K WZM1. ....J B.100 N6S3N  5A59
330 : ;   50 CMSA. T29H6 G81.. JRSAD .UYS6 7W85T H04K4 BL5.Y 8S9CK XL18P  C9E5
331 : ;  100 L.U8F JH4TJ S9X7R A2RXK .7C.U 1CCKY UEDXZ LA5L1 RD3KW 64WTD  B4C8
332 : ;  150 LXWMU PXX.U SSL.. ..TFM 1.9G. R2.15 .YG.D T.FDA ..7.. ...1.  ADF0
333 : ;  200 .TGAU .91DC SPWCU .R0Z. 1GA6M R.8H8 .YY.D S.F8K E.... ..N..  DBA6
334 : ;  250 TCWZ. 91WCU PWTU. RJX3N .1.MF 4TAEM .YJAM 86A1W 0E.D9 ZKPKG  E0D2
335 : ;  300 F5PJJ .F75M 2..8. ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....  8C99
336 : ;------------------------------------------------------------------------
337 : ;Total LHNJP U8ACK R6A14 6PW97 TTGM9 P8PZT AKK6P UFN6Z DA3RE 9XA2S  0D4F
338 : ;------------------------------------------------------------------------
```

★2000年問題，一言でどんな感じですか？…影さん教えて～。(群馬県伊勢崎市・**ああ，ケダルイ16歳**)……【**影**：う～ん，大変。**つぐ美**：なんだか全然，大変そうじゃナイわ。**影**：だって，私が騒いだところでどうなるわけでもナイし。**つぐ美**：それはそうだけど。ちょっとぐらい…。】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

創刊200号記念 プログラム・コンテスト 2月号集計報告

つぐ美：春も近いですね。季節の変わり目，風邪などひかないよう注意してね。

影：イヤッホー！　俺は元気バリバリだぜーっ！

編：大変お見苦しいところを……じゃなかった，2月号の集計にいってみましょう。

Dr.D：今回のラインナップは非常に興味深いゾ。VB，X68K，QBasic，PC-98，MSXと，機種がばらけてのランクインじゃ。トップの「あたっかー」は，自機の移動そのものをゲームにしている点がアイデア的におもしろい。

編：全体的に，単純明快なゲームの人気が高いですね。「DRILL」はじっくり考えて解くタイプのパズルゲームですが，キャラが怪しくてGOOD！

影：QBasicへの移植「Groove On!!」が3位。移植モノってどうなんでしょうね，Dr.？

Dr.D：読者の中には移植モノが嫌いな人もいるようじゃ。気持ちはよくわかるが，その前に，移植作業について考えてみよう。他機種に移植するには，移植元のプログラム，もしくはアルゴリズムを理解しなければならん。そのプログラムで採用している方法が移植先のマシンで無理がある場合，同じ動作をする別のアルゴリズムを考えなければいかん。

編：プログラム学習は真似から入るのが一番！ 移植はパクリだなんて思っている人は相手にしないで，プログラミングを楽しんでほしいですね。

順位	エントリーNo.	タイトル	氏名（年齢）	票数
1	②-1	あたっかー	参納大樹　（19歳）	270
2	②-11	ひこうき野郎 3D team	である　（26歳）	234
3	②-4	移植版 Groove On!!	川辺裕喜　（14歳）	233
4	②-8	CLOCKパズル	梶原寿樹　（26歳）	222
5	②-6	DRILL	BUTAX　（22歳）	182

（99年2月5日現在の集計結果です）

今月はもう一歩のところでしたで賞

●Excel97 VBA用「カイル君としりとり」／松江祐輔

（**Dr.D**：Excelのヘルプキャラを利用したプログラム（マクロ）とは予想できんかったが，最初からある程度言葉を覚えているほうがゲームらしくなると思う）

●VB2.0用「セブンボール」／峠恒司

（**編**：ボールを番号順に当てていくアクション・ゲームですが，最初からかなりシビアな操作を要求されて，すぐに飽きてしまいます。最初はもう少し自由度の高い難易度設定のほうがいいと思いますよ）

●VB5.0用「きかきかい」／佐藤英嗣

（**つぐ美**：ゲームもよくできていていい感じなんだけど，前作とあまり変わらないように思えるのが残念。リストもちょっと長いかしら。全体的な出来はGOOD!）

投稿ありがとう

すかんぴん／川口周平／辻谷　学／掛川晋司／工藤賢志／桐岡昭広／吉野純平／風邪引きaeka／Resphonia／MASARU／すーさん／斉藤和作／吉見清順／萩原武蔵／横尾秀篤／大石　貢／平林皓也

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの・・・・・・ マジック・ボックス

（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

◀by 塚崎裕和

対応言語　N-88BASICまたはBASIC/98などN-88互換言語

```
10 CLS:MOJI$="文字をいれる":GOSUB 20
:GOTO 30

20 S=KLEN(MOJI$):FOR I=0 TO
S-3:PUT(16*I,384),KANJI(VAL("&H"+JI
S$(KMID$(MOJI$,I+2,1)))),PSET:NEXT:
FOR R=0 TO 16:ROLL 1:FOR MA=0 TO
1000:NEXT:NEXT:RETURN

30 MOJI$="次の文字":GOSUB 20
```

解説：30行の後にどんどん30行と同じような文を増やせば，長いスタッフロールになります。1ドットずつロールするので，きれいです。

また，BASIC/98で動かしたときに，""内の，はじめと終わりの文字が表示されないので，適当な文字でうめてください。

編：roll文によるスクロール・プログラムですね。最近はスタッフロールが流れる投稿プログラムも少なくなりました。

◀by 空

SATURN BASIC用

```
100 SCREEN 0
110 ST=PAD(0,1):VSYNC 5
120 IF ST AND @PAD_X AND R<31 THEN R=R+1
130 IF ST AND @PAD_A AND R>0 THEN R=R-1
140 IF ST AND @PAD_Y AND G<31 THEN G=G+1
150 IF ST AND @PAD_B AND G>0 THEN G=G-1
160 IF ST AND @PAD_Z AND B<31 THEN B=B+1
170 IF ST AND @PAC_C AND B>0 THEN B=B-1
180 LINE(0,0)-(319,233),RGB(R,G,B),BF
190 LOCATE 0,0:PRINT "RED   BLUE  GREEN"
200 PRINT USING "##### ##### #####";R,G,B
210 IF (STAND @PAD_START)=0 THEN GOTO 110
220 FKEY 9,CHR$(10)+"PAINT(0,0),RGB("+STR
$(R)+","+STR$(G)+","+STR$(B)+")"+CHR$(13)
```

解説：このプログラムを実行すると，簡単なスクリーンチェック［（X,Y,Z,A,B,C）ボタンで色を変える］を行ない，スタートボタンを押すとファンクション・キー9番に色を登録できます。真っ暗な画面でプログラムを組むのがいやな人はこれを実行すると寂しくないかも？

つぐ美：Windowsの背景色を変えるような感じね。暗めの薄い色に設定すると雰囲気が出ていいかも

今月のガビーン（3点）

◀by 加藤義啓

Windows95以降を使っていて，常駐が多すぎてシステム終了も「遅いっ!!」と感じている人はけっこういるのでは??

そういう方の内，HDにDOSもインストールしている人はラッキーです。

まずは［Control］+［Alt］+［Delete］で強制終了させちゃいましょう!!（複数回押す必要がある場合もあります）

そしてDOSで立ち上げ，［Stop］を2回押してHDをクローズ!!

電源をブチッて下さい。（笑）

この方法で終了すると，次に起動するとき，デスクトップアイコンの位置がデフォルトに戻ったりすることがあります。「気になる者ーな」という方のみどうぞ。（笑）

（たま～に起動中フリーズも起こる可能性あり……!）

Dr.D：この方法だとWindows終了時のデータ書き戻しは一切行なわれんゾ!!　悪いことは言わないから普通に終了させてほしい

Computer Entertainment Side

コンピュータ・エンタテインメント・サイド



ルナティックドーンIII



ミスティック・ウィーヴァ



1999 アミューズメント・エキスポ

火星人もびっくり！ 舞香のドキドキ火星開発♥



火星入植‥‥このささやかな進出を叶えられないならば、
つまりそれは、人類の種としての死を意味する。

惑星開拓シミュレーションゲーム

火星計画2
THE PROJECT MARS

最新の緻密な科学データで近未来の火星入植を描いた、惑星開発シミュレーション「火星計画」が、
パワーアップして登場！ 新システムの都市開発に、テラフォーミングやストーリーモードも加わりました。

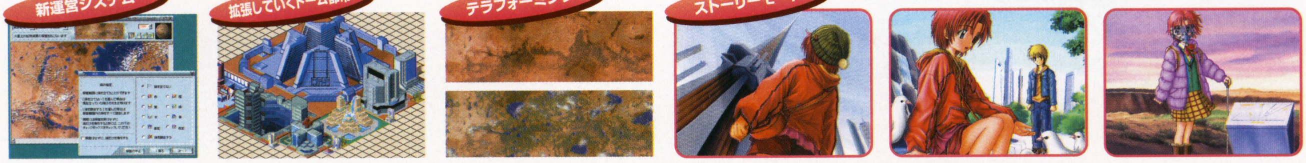
Maika's PROFILE

名前………奈倉 舞香 (なぐら まいか)
人種………日系火星人
年齢………11才
生年月日…3089年1月21日
血液型……O型
身長………135cm
慣性質量…30Kg
3Size……計ったことない
(衣服のサイズはGirls10規格)
職業………クラーク市立総合学校E5
(小学校5年に相当)
得意科目…物理、国語
部活動……LGBB
(低重力バスケットボール)

3.12発売予定

Windows® 95/98 標準価格 11,800円 (税別)

新運営システム　拡張していくドーム都市　テラフォーミング　ストーリーモード



●OS : Microsoft Windows®95/98 日本語版　●CPU : Pentium®166MHz以上を推奨　●メモリ : 32MByte以上を推奨　●ビデオ : 800×600ドット,3万色以上推奨 (640×480ドット256色表示可能)

くまさん ちぃむ　KOGADO Software Products

(株)工画堂スタジオ　〒166-0002 東京都杉並区高円寺北2-3-16 吉川ビル　ユーザーサポートTEL03-5373-0195

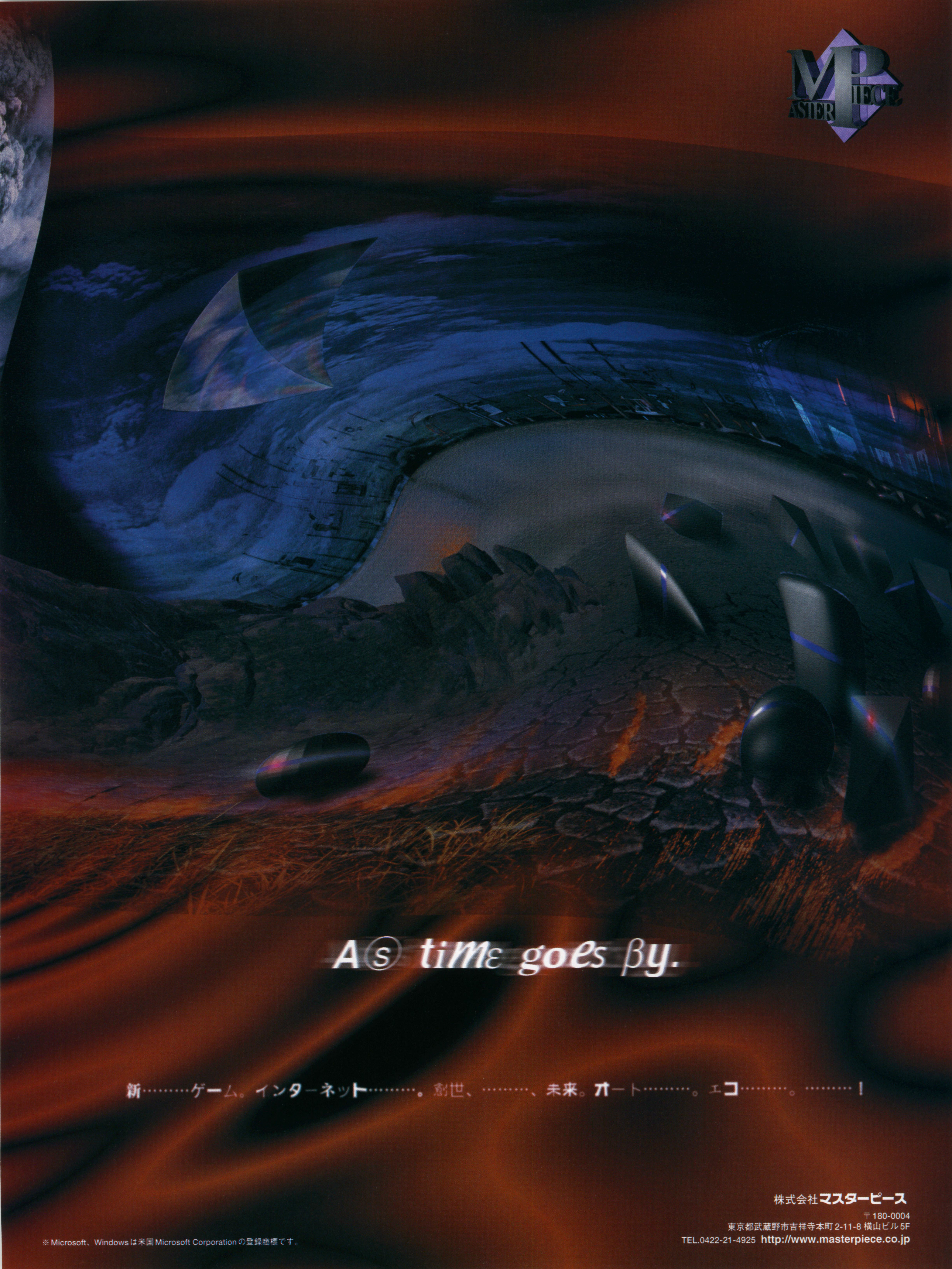

ネットワークRPGはさらに進化した。
キミが言葉を紡ぐ。
キミが歴史を創る。
II
LIFESTORM™
JAPAN SYSTEM SUPPLY PRESENTS MULTI-USER DUNGEON
〜光と闇の継承者〜
Windows 95/98
1999年2月20日発売／価格8,800円(税別)
※価格には3ヶ月間のプレイ料金が含まれます。
詳細情報はこちらのホームページへ http://www.titan.co.jp/




お新作ラインナップ
5月発売予定
TOKYO GAMESHOW'99SPRING
光と闇の闘いを描く異世界ファンタジー!
幻想大陸に暗躍する闇の魔道士のたくらみを阻止せよ――。モンスターや魔法飛び交う異世界を背景に、施設建設・人材育成など戦略の醍醐味を満喫できるシミュレーション!
※画面写真は開発中のものです。
イマジネーションゲーム
ロイヤルブラッドII
~ディナール王国年代記~
Windows®95/98・Windows NT®4.0版 価格9,800円
4/2発売予定
TOKYO GAMESHOW'99SPRING
計をもって中原を制す!
巨大マップで全プレイヤーが展開する興奮のSLG!
※画面写真は開発中のものです。
三國志 Internet
コーエーのネットワークゲーム第2弾!
Windows®95/98・Windows NT®4.0版 価格8,800円
好評発売中
信長の野望 Internet
AMD Award'98
大賞(郵政大臣賞)
ネットワーク部門 ベストプログラマー賞
同時受賞
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
価格7,800円
攻略本
信長の野望Internetハンドブック
●1,800円・好評発売中
※弊社インターネットゲームロビーを使用する場合は、使用規約への同意が必要です。
ご注意 インターネットプレイにはインターネットに接続可能な環境が必要です。モデムで接続する場合は、28.8kbps以上のモデムが必要です。ダイアルアップ・ルータでの接続、企業・学校等のファイアウォール経由の接続や、一部のプロバイダによってはインターネットプレイが動作しない場合があります。インターネットでゲーム可能な環境かを調べるプログラムが、http://www.koei.co.jp/netgame/ からダウンロードできます。プロバイダへの契約金と接続料金、アクセスポイントまでの電話代等は、お客様ご自身の負担となります。混雑時などは、サーバにつながらないことがあります。
好評発売中
TOKYO GAMESHOW'99SPRING
シリーズ最強、次世代の「信長の野望」。
20th
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 烈風伝
Windows®95/98・Windows NT®4.0版 価格11,800円
攻略本 『信長の野望・烈風伝 ハンドブック上・下巻』
●3月下旬発売・価格 各1,600円
七つの海を駆ける海洋ロマン最新作。
TOKYO GAMESHOW'99SPRING
リコエイションゲーム
大航海時代IV PORTO ESTADO
ポルトエシュタード Windows®95/98版 価格9,800円
攻略本 『大航海時代IV PORTO ESTADO ハンドブック』
●3月中旬発売・価格 1,600円
海外競馬も盛り込んだ競馬ゲームの最高峰!
20th
競馬シミュレーションゲーム
WinningPost4
Windows®95/98版 価格11,800円
攻略本 『Winning Post 4 ハンドブック上・下巻』
●好評発売中・価格 各1,600円
世界戦略が展開可能な本格SLG。
20th
歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV パワーアップキット
Windows®95/98・Windows NT®4.0版 価格5,800円
▼パワーアップキットとゲーム本体のセットも発売中!
チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿IV with パワーアップキット
Windows®95/98・Windows NT®4.0版 ●価格:13,800円
三国志最後の大物英雄、ついに出陣!
20th
英傑伝シリーズ
三國志 曹操伝
Windows®95/98・Windows NT®4.0版 価格9,800円
コーエー 定番シリーズ
¥1,980(税抜)
歴史SLGの原点が今、ここに甦る!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望リターンズ
Windows®95/98版 1,980円
歴史シミュレーションゲーム
三國志リターンズ
Windows®95/98版 1,980円
NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®、Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■ソフトおよび書籍・CDの価格には消費税は含まれておりません。■発売日・価格等はさらなる改良のため予告なく変更する場合があります。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



FiveGenerations
Windows 98
©1999 Masterpiece.co.,Ltd


MASTER PIECE
As time goes βy.
新………ゲーム。インターネット………。創世、………、未来。オート………。エコ………。………！
株式会社マスターピース
〒180-0004
東京都武蔵野市吉祥寺本町2-11-8 横山ビル5F
TEL.0422-21-4925 http://www.masterpiece.co.jp
※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの登録商標です。



オーストラリアが誇る気鋭のゲームメーカー“メルボルンハウス”が放つ最新作！
ネットワーク対戦サポートリアルタイム・ストラテジー
3月16日発売
●前作の2チームに、より強力な第3勢力が加わりさらに同盟など戦略性がアップ。
●登場ユニットは地上ユニット、空中ユニットあわせて150種類以上。
●51ものシングルプレイミッション、20のマルチプレイミッションに加え、独自のシングルマルチプレイミッションを作成できる、ミッションエディター付き。
●TCP/IP、IPX、LANをサポート。インターネットでも2～8人での対戦が可能。
●ハリウッド映画予告編を思わせる、フルCGによる迫力のオープニングムービー。
●前作の2チームに、より強力な第3勢力が加わり“EVOLVED”“SURVIVORS”“SERIES 9”の三つ巴戦によりさらに戦略性がアップ。
どのチームを指揮するか、どのチームと同盟を結ぶかはプレイヤー次第。
リアルタイム・ストラテジーゲームの最終進化型
KKND2
KROSSFIRE
KKND2 クロスファイア
【価格】¥9,800 【品番】MHF20470 CD-ROM2枚組
【JANコード】4531262204708
【動作環境】
【対応OS】Microsoft Windows 98/95/NT4.0
【システム】IBM PC/AT互換機専用（NEC PC98シリーズ不可）
【CPU】Pentium 133Mhzまたは完全互換プロセッサー
【メモリ】16MB 【グラフィック】DirectX 互換ビデオカード（2MB）
【サウンド】DirectX 互換デジタルサウンドカード
【CD-ROM】4倍速 【その他】DirectX 5が完全に動作する環境
KKND2 KROSSFIRE ©1998 Beam International. Melbourne House is a registered trademark of Beam International LTD. All Rights Reserved.Distributed by IGS Co., Ltd.
UPGRADE!
ARMOR COMMAND
Ver.1.06（FUJITSU Mplayer-Japan対応版）
CD-ROM2枚組/完訳日本語マニュアル付
©1998 Ripcord Games.All Rights Reserved. Armor Command is a trademark of Ripcord Games.
All other trademarks are property of their respective companies.Distributed by IGS Co.,Ltd.
内容
ネットワーク対戦型リアルタイム3D戦略シミュレーション・ゲーム。
宇宙戦艦からの援助を受けつつ、様々な惑星を舞台に、個性豊かなユニット（兵器等）を駆使し、地上戦や空中戦、水中戦など、多様な戦略シミュレーションがプレイ可能です。
プレイヤーは総司令官となり、多種多様なミッションを攻略、敵を殲滅し、数多くの惑星を侵略していきます。
Mplayer※プレイ（2～4人）接続可能。
※ FUJITSU Mplayer-Japanクライアント用ソフト「GIZMO」、及びInfoWebオンラインサインアップツールバンドル。
本パッケージ購入後すぐにFUJITSU Mplayer-Japanにてネットワーク対戦ゲームに参加できます。
特徴
•3Dレンダリングにより構成されたリアルな戦闘フィールド。
•60種類以上の個性的なユニット。
•6つのビューポイントを基本とした、柔軟性にとんだ視点切り替え。
•自分の戦略・戦術がダイレクトに伝わる操作性。
オープンプライス
JANコード: 4531262204807
品番:RCF20480
対応機種:PC/AT互換機
対応OS:Microsoft Windows 98/95
システム:IBM PC/AT互換機専用
（NEC PC98シリーズ不可）
MPLAYER
MplayerはMpath Interactive,Incの登録商標、MplayerロゴはMpath Interactive,Incの商標です。
株式会社アイジーエス
横浜市神奈川区栄町1-1 アーバンスクエア横浜 〒221-0052 TEL：045-451-5818 FAX：045-451-0814
フリーダイアル：0120-26-0170 E-Mail：info@igs.co.jp URL：http://home.igs.co.jp/games
※Microsoft、Windows、DirectXは米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。

3Dゲーム制作がこの1本で!

HUMAN GROUP HUMAN

こんなソフトを待っていた

もうゲームは自分で作る。

3Dゲームを作りたいがソフトが高い。アイデアはあるけど作り方がわからない。プログラムが難かしそうでちょっと…そんなあなたの悩みを解決するのがデジタルロケ" ライトです。
ゲームクリエイター育成ツール:デジタルロケ" ライトは、本格的なゲームコンテンツを簡単に作成できる画期的なソフトウェアです。キャラクターを作るところからサウンドの取り込み、編集、プログラムと、様々な機能を搭載。デジタルロケ" ライトだけであなたのゲームアイデアを思いのままに実現させることが可能です。

モデルや舞台設定も全てオリジナル作成可能。

モデルを作ろう
リアルタイムに表示される画面で自由にモデルを作成

キャラに動きをつけよう
複雑なアニメーションも自動中割りでらくらく設定

複数のキャラを動かそう
一つの画面に登場する複数のキャラの動きを個別に設定

イベントを発生させよう
独自の簡易プログラムで複雑な制御が可能

キーボードで操ろう
キャラのキーボード操作を細かく設定

みんなで遊ぼう
配布用のランタイムファイルが作成可能



Digital Loca Lite

デジタルロケ" ライト

For Windows®95/98

マイクロソフト Direct3D® 完全対応

ゲームクリエイター育成ツール

3D ゲーム制作ガイド付

定価 ¥12,800(税別)

■動作環境　CPU:Pentium®以降のCPU、OS:Windows®95/98日本語版、メモリ:16MB、HDD空き容量:32MB(仮想記憶を除く)、ビデオボード:DirectDraw®対応のVGA出力・16Bitカラー(オーサリング時)・256色以上(再生時)、その他のデバイス:CD-ROMドライブ※・マウス※ ※Windows®95/98で動作可能なもの　注)DirectX®が正常に動作する環境のみ動作します ■入出力データ形式/DXF、BMP、WAV、MID、TXT　■出力のみ/AVI　■入力のみ/VRML、X　●Windows、DirectX、Direct3D、DirectDrawは米国マイクロソフト社の登録商標です。●PentiumはIntel Corporationの登録商標です。●その他、記載された製品名は各社の商標および登録商標です。●製品の仕様等予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

デジタルロケ" ライト発売記念リニューアル

Digital Loca™ デジタルロケ" ライト 3D作品コンテスト

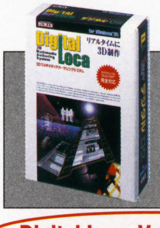
HUCEC'98 賞金総額 1,600万円

1999年。コンピュータテクノロジーはハードにも、ソフトにも、今また世代進化のときを告げます。
そしてHUCEC(ヒューマンコンピュータエンタテインメントコンテスト)は、マルチメディアクリエイターに新たなステージを用意しました。

《募集》平成10年9月1日~平成11年9月30日
《部門》エンタテインメント部門・マルチメディアコンテンツ部門
エデュケーション部門・その他部門
《賞金》グランプリ…1,000万円
各部門　部門賞…100万円　部門副賞…50万円
《審査協力》全国専門学校情報教育協会

《後援》
intel® インテル株式会社
Microsoft® DirectX® マイクロソフト株式会社

《協賛》
m³ NECマルチメディア工房



ライトを卒業したら

プロ仕様の本格派!
3Dマルチメディアオーサリングツール

Digital Loca 3D Multimedia Authoring System

定価120,000円(税別)
デジタルロケ" ライトからのアップグレードもできます。

Digital Loca Ver.2 今春発売!
無償バージョンアップ実施中!
ただ今、「Digital Loca」をお買い上げのお客様には、「Digital Loca Ver.2」を無償でバージョンアップさせていただきます。詳しくは製品貼付シールにてご確認ください。

HECI
ヒューマン株式会社
ヒューマンエデュケーションセンター
〒168-0081 東京都杉並区宮前1-15-14 第2宇田川ビル2F
TEL:03-5346-7704　FAX:03-5346-7296
http://www.human.co.jp/labo/　E-mail: labolink@human.co.jp

店頭デモ随時実施!
詳しくは当社ホームページにて
http://www.human.co.jp

IPA
通商産業省 特別許可法人
情報処理振興事業協会
〒113-6591 東京都文京区本駒込2-28-8
文京グリーンコートセンターオフィス16F　TEL:03-5978-7500(代表)

この製品は、情報処理振興事業協会の委託を受けて開発したものです。

マイコンソフト

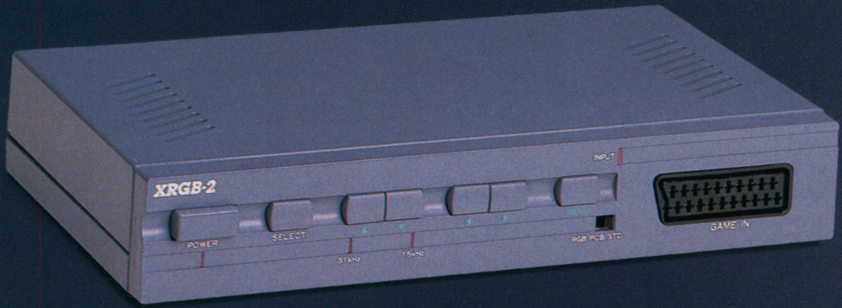
最新最高の映像美

対応ディスプレイ

下記の15ピン・アナログRGBディスプレイに対応

水平同期周波数31kHz●
640×480ドット、VGAモード

水平同期周波数15kHz●
X68000用など



対応するビデオ機器

●ビデオ端子、Sビデオ端子の出力を持つ機器
LDプレイヤー、DVDプレイヤーなど

●家庭用ゲーム機

●業務用ゲーム基板
※接続にはコントロールパネルが必要です
※業務用基板の機種によっては対応していない物もあります

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

XRGB-2

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格**27,800**円（税別）　JANコード T4961997000991

マイコンソフト

SELECTY21は、一つの21ピンRGB端子を
最高3台のゲーム機で共有することができる
21ピンRGBセレクターです。
21ピンRGB端子を持つモニターやXRGB-1、
DISPLなどに接続できます。

プレイしたいゲーム機をワンタッチ切り替え！



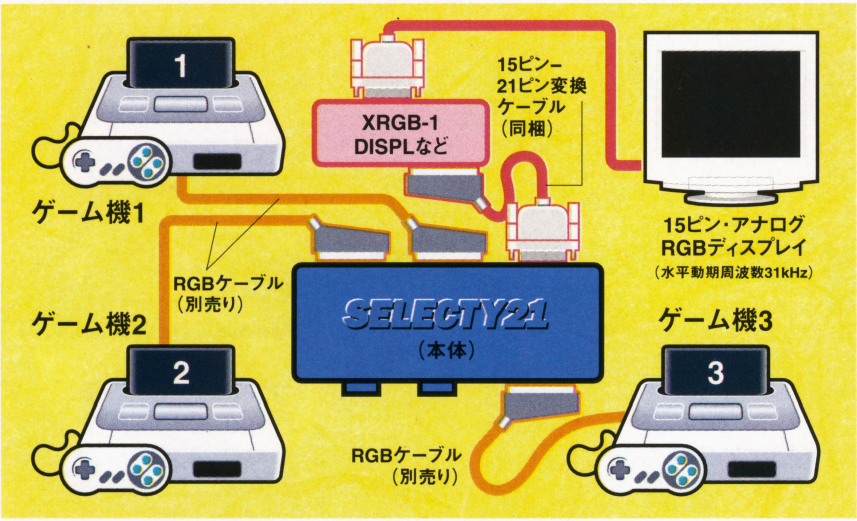
好評発売中

21ピンRGBセレクター

SELECTY21

標準価格7,800円（税別）

【SELECTY21セット内容】SELECTY21本体、15ピン－21ピンRGB変換ケーブル1本、取扱説明書、保証書



主な特徴

21ピンRGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）の21ピンRGBマルチ信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してモニターに表示することができます。

音声の出力

RGB出力端子の横についているミニピン・ジャックの端子から音声を出力することができます。映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも共有できます。

21ピン➡15ピン変換機能

21ピンRGBマルチの信号を水平同期周波数15kHzの15ピン・アナログRGBの信号に変換できます。X68000やFM　TOWNSなどの水平同期周波数15kHzに対応したモニターに接続することができます。

2段階明るさ調整

電源不要

対応機種

【入力側】21ピンRGBマルチ端子を持つ機種…プレイステーション、スーパーファミコン、ネオジオ、セガなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です）

【出力側】●21ピンRGBマルチ端子を持つモニター●XRGB-1、DISPL●水平同期周波数15kHz・15ピンRGB端子を持つパソコンモニター（X68000用、FM TOWNS用モニターなど）

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111（大代表）	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361（大代表）	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411（大代表）	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630



●インフォメーションセンター：092−752−5264（祝祭日を除く月〜金／9:30〜12:00,13:00〜17:00）

※製品の仕様・価格は、将来予告なしに変更することがあります。※表示価格に消費税は含まれておりません。
※弊社の商品は、製品によって対応機種や動作する条件が異なります。お買い求めの際は、必ずパッケージの表記をご確認ください。
※会社名、商品名等は一般に各社の商標または登録商標です。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
（社）コンピュータソフトウエア著作権協会

internet
システムソフトではインターネットのホームページにて、さまざまな情報を提供しております。
http://www.systemsoft.co.jp/

株式会社 システムソフト
〒810-8665 福岡市中央区天神3-10-30

ニュース ヘッドライン News Headlines '99年4月

イマジニアがPentium Ⅲ対応のソフトを発表

3D機能を使った海外タイトルの輸入・日本語移植で定評あるイマジニアは，3月2日のIntel Pentium Ⅲプロセッサの発表に合わせ，新命令セットを使用したゲームである『ウォーガズム完全日本語版』『エクスペンダブル』『Rally Championship 99』，そして最大の注目作『ディセント3（仮）』を，早くも発表した。チップの進化により高速処理が可能になったことで，爆発や水面波紋などに，より多彩で美しいグラフィックを実現している。



◀戦略アクション・ゲーム『ウォーガズム』。爆発と太陽光が美しい

あの名作が1,500円で帰ってくる

メディアカイトが4月より，「SUPER 1500シリーズ」を販売開始する。本シリーズは，パソコン・ゲームを1本1,500円という安価で提供するもので，現在カプコンの『ストリートファイターZERO』『ロックマンX3』ほか，ナムコの作品数タイトルを準備している。また，既発売のものだけでなく，『パックランド』『イシターの復活』のようにWindows95／98でははじめてとなるタイトルも予定。販売はパソコン・ショップで行なわれるが，将来的には家庭用ゲーム店やコンビニでの販売も検討中とのこと。

『三國志 Internet』4月の発売が決定

新作予定表ではすでにお目見えしていた『三國志 Internet』だが，2月17日，コーエー本社にてその正式な発表会が行なわれた。『信長の野望 Internet』で好評を博したシンプルかつ奥深いシステムをベースに，より多彩になった武将スキル，カード＋能力値がカギとなる外交など，随所がパワーアップ。また，近々ホームページ（http://www.koei.co.jp/）にてデモ版がアップされる予定だ。対応機種はWindows95／98。4月2日，8,800円で発売予定。

売れ筋パソコン・ゲームHOT20
（集計期間 '99年1月1日～1月31日）

1，2位は先月と変わらず。この2作品を脅かすものが現れなかったのは寂しい。『MysticWeaver』白，黒合計では5位となる。

1	前1位	ウイニングポスト4	●コーエー ●Win95／98 ●競馬SLG ●11,800円 ●'98年12月11日
2	前2位	マイクロソフト コンバットフライトシミュレーター	●マイクロソフト ●Win95／98 ●フライトSLG ●オープン価格 ●'98年11月13日
3	前4位	ショックプライス500 麻雀Ⅱ	●SME・インターメディア ●ハイブリッド ●麻雀 ●500円 ●98年8月21日
4	前7位	ショックプライス500 将棋	●SME・インターメディア ●ハイブリッド ●500円 ●将棋 ●'98年8月21日
5	初登場	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク Vol.7	●ガイナックス ●ハイブリッド ●素材集 ●6,800円 ●'99年1月14日
6	前13位	ウルティマオンライン：ザ・セカンドエイジ フルパッケージ版	●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●Win95／98 ●RPG ●9,800円 ●'98年10月30日
7	前3位	ブランディッシュ4～眠れる神の塔	●日本ファルコム ●Win95／98 ●アクションRPG ●9,800円／10,800円（プレミアム版） ●'98年12月11日
8	初登場	MysticWeaver白ディスク The Saint Virgin in the Holy Bright	●姫屋ソフト ●Win95／98 ●SLG＋RPG ●6,800円 ●'99年1月22日
9	初登場	Baldur's Gate（日本語マニュアル付英語版）	●セガ ●Win95／98 ●アクションRPG ●9,800円 ●'99年1月30日
10	前1位	ショックプライス500 大富豪	●SME・インターメディア ●ハイブリッド ●カードゲーム ●500円 ●'98年12月21日
11	前11位	マイクロソフト フライトシミュレータ98	●マイクロソフト ●Win95／98 ●フライトSLG ●オープン価格 ●'98年1月23日
12	前15位	マイト&マジック6～ザ マンデート オブ ヘブン	●イマジニア ●Win95／98 ●RPG ●10,800円 ●'98年12月11日
13	前8位	三國志 曹操伝	●コーエー ●Win95／98 ●SLG＋RPG ●9,800円 ●'98年12月11日
14	再登場	マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア エクスパンション：ザ・ライズ・オブ・ローマ	●マイクロソフト ●Win95／98 ●シナリオ集 ●オープン価格 ●'98年11月13日
15	初登場	タワーキットCD「自由の女神」～ニューヨーク恋物語	●オープンブック9003 ●ハイブリッド ●データ集 ●2,900円 ●'98年12月18日
16	初登場	MysticWeaver黒ディスク The Dark Lord in the Night Mare	●姫屋ソフト ●Win95／98 ●SLG＋RPG ●6,800円 ●'99年1月22日
17	前6位	チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ パワーアップキット	●コーエー ●Win95／98 ●ユーティリティ ●5,800円／13,800円（withパワーアップキット） ●'98年12月23日
18	前9位	ウィザードリィ リルガミンサーガ	●ローカス ●Win95／98 ●RPG ●8,800円 ●'98年11月27日
19	前5位	高校野球道	●日本クリエイト ●Win95／98 ●野球SLG ●10,800円 ●'98年11月27日
20	前17位	リアルタイム版大戦略～＋インターネット対戦	●システムソフト ●Win95／98 ●SLG ●8,800円 ●'98年12月17日

＊データの見かた　今月順位／先月順位／タイトル／メーカー名／対応機種／ジャンル／価格／発売日







鋼鉄と人形と美女達と……
パワードール3

■工画堂スタジオ　■Windows95／98
■SLG　■11,800円　■3月26日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎03－5373－0195

本格派のSLGとして名高い『パワードール』シリーズに，待望の続編が登場した。戦闘シーンの半リアルタイム制，小隊制度などの新システムが加わり，前作よりさらに完成度の高い作品に仕上がっているのだ。『2』の約100年後の惑星オムニを舞台に，新たな“DoLLS”部隊の美女たちが戦場を疾駆する!!　（文／煌竜）

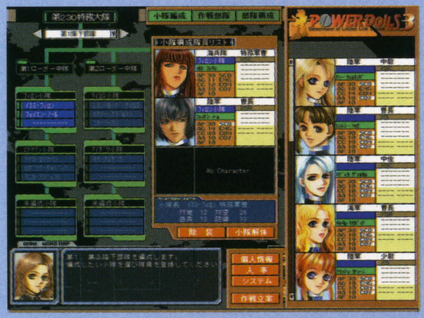


すべてはキミの肩に…作戦プランを決定せよ!!



新システム！小隊制度

現実の軍隊では，戦車や航空機は2～4機単位で一緒に行動するのが通例だが，それをシステム化して取り入れたのがこの「小隊制度」。同じ小隊内のメンバーは互いにサポートしあうため，パイロットは各個人の持つ能力以上の力を発揮する。一芸に秀でた小隊を作りピンポイントで使用するも，互いに弱点をカバーさせるもキミの考えしだいだ。



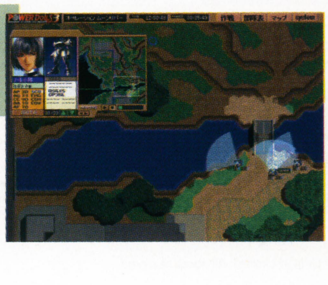
▲小隊単位で指示を出すことが可能になるなど，操作性も大幅に向上した

本作は，SLGファンに人気の高い戦闘級SLG『パワードール』シリーズの最新作だ。「戦闘級？　なにそれ？」という人もいるだろうが，要は戦場でユニットを直接動かして戦う形式のSLG──『ラングリッサー』や『スーパーロボット大戦』あたりの戦闘画面を考えてくれればいい。

だが，このゲームがその種のゲームと根本的にちがうのは，「戦闘に突入する前の部分」も自分で自由にセッティングできる点だ。最初にミッションの目的と条件が提示されたら，あとは部下の誰を，どんな装備で，どういうタイミングで戦術マップに投入しようとキミの自由。たとえば「××を捕虜にする」のが目的であれば，敵の拠点を強引に急襲してとりおさえても，脱出経路を予想してまちぶせをかけてもいいわけだ。目的達成のためのプランを練って指令を出すこと，それが司令官としてのキミの役割だ。

そして戦術シーンに移ってからも気は抜けない。何も考えずにユニットを突撃させれば，敵に不意討ちされて大ダメージをくらうだけだ。索敵能力の高い機体で敵の位置を確かめさせ，複数の火器や使い捨ての武器を活用してミッションを達成しなければならない。そう，必要とあれば味方を犠牲にしてでも……。

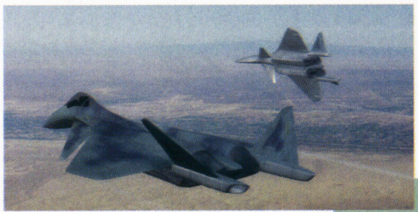
すべてのSLGファンの魂を揺さぶる，このハードなリアリズムこそが『パワードール3』の凄(すご)さであり，魅力なのだ。



▶半リアルタイムの戦場では，まず敵を発見することが，もっとも重要



▲戦場となる地形はミッションによりさまざま。場所に合った装備を選択せよ



▲航空支援は作戦遂行のカギになる。地上部隊の進行速度を予測し，リンクさせよう

パワーローダー ～スベテノ可能性ヲ秘メタ兵器～

特務部隊"DoLLS"には，あらゆる状況に対応できる汎用人型兵器・パワーローダーが配備されている。戦車やヘリなどの難敵を撃破し，さまざまなミッションをクリアするためには，その多彩な武装とパイロットたちの性質を理解し，使いこなすことが必要不可欠。「汎用兵器」の真の力を引き出せるか否かはキミしだいだ。

肩部搭載武装

肩部の固定武装には，右の写真のミサイルランチャーのような大型火器が多い。小回りのきく手持ち武器との分業を考え，あらゆる敵に備えよう。



ポケット

左右の大腿部にあるポケットには，銃の予備弾倉や手榴弾や煙幕などの追加武装を入れておける。ムダに使わず，ここぞというところで利用し，戦局を一気に動かすべし。

パイロット



それぞれ得意・不得意のあるパイロットをうまく使い分け，成長させていこう。



手持ち武装

手持ち武器は対パワーローダー用から対陣地用，対戦車用まで数十種におよぶ。戦況ごとに，適切な武装を持ったローダーを先頭に立てよう。下の写真は狙撃用ライフルだ。



▼こちらは索敵用のマルチセンサ。敵を先に見つければ，戦闘が格段に有利に





赤い星に彼女の夢を……新生・惑星開発SLG

火星計画2 THE PROJECT MARS 2

■工画堂スタジオ　■Windows95／98　■SLG
■11,800円　■3月12日発売予定

赤い星を緑の星に

空に赤く輝く星，火星。この惑星の開発と植民を，最新の宇宙研究の成果をもとにシミュレートするのが『火星計画2』だ。最初，火星には食べ物も電気も，空気さえもない。鉱物を採掘し，生産施設を設置して，人が生きていける環境を造り出そう。開発が進んで人口が増えれば，人々の住まいであるドームは徐々に拡張され，やがては広大なドーム都市が火星の各地に林立することになる。そして最終的な目的はテラフォーミング，すなわち緑化施設やマイクロマシーンなどの高度で高価な技術を利用して，火星を地球化……緑の星にすることだ。

建造できる施設の種類やシステムの自由度は，前作を大きく上回る。前作のファンなら，迷わず買いだ。



▲都市開発局や大気監視局などの部局に指示を出し，ドンドン開発を進めよう

少女が見た火星の歴史

ドーム都市に住む「日系火星人」の11歳の少女，奈倉舞香。『2』で新たに加わったストーリー・モードでは，彼女が夢見る「水も酸素もある火星」を目標に，惑星開発を進めることになる。



ゲームの進行にともなって発生するイベントや，彼女の目を通して語られる風景をもとに，西暦3100年の火星での"生活"を実感してほしい。

歴史シミュレーション・ゲーム

信長の野望 烈風伝

下克上か？幕府再興か？戦国の世を駆け巡る！ 第3回

■コーエー ■Windows95/98,NT4.0 ■SLG ■発売中
■メーカー問い合わせ先：045-561-6861 ■ホームページ：http://www.koei.co.jp/

SLGファンにとって定期的行事となっている「信長の野望」シリーズの最新作「烈風伝」が発売されました。もうお気に入りの大名で全国統一してしまったプレイヤーもいるでしょうが，他の大名でもプレイすることをオススメします。

「え？こんなマイナーな！」と驚くほどマニアックなイベントも数多く用意されています。歴史ファンにはお馴染みで，これまで登場していなかった武将も登場します。

どの大名を使ってもそれぞれ楽しみかたがあります。今回は近畿地方の大名を比較していきます。京の都を巡る勢力争いを堪能しましょう！

文／源 康史



▲今回紹介する大名の支配範囲。今回は播磨・丹波などは省いたが，別の機会に紹介しよう

第一章 大名徹底比較 近畿編

都にて覇を唱えよ！

近畿地方は当時政治の中心地で，足利幕府や朝廷がある山城国（現在の京都府の中心）があります。この山城の本城となるのが室町御所で，すぐ隣に朝廷のある京都御所があります。室町御所の城主は室町幕府第13代将軍足利義輝ですが，室町御所は支配下に置くことで，威信値を20上げることができます。

室町時代の京都を中心とした近畿地方は，足利一門の大名を中心に支配していましたが，シナリオ1が開始する1560年にもなると，その図式も乱れてきています。

室町幕府は将軍の下に管領職を置き，細川・畠山・斯波の3氏が交代で務めていました。しかし，この3家いずれもこの時期になると勢力を弱め，とくに斯波氏は名ばかりの存在となっています。

管領の細川家は特に勢力が大きく，摂

近畿有力五家軍事力比較表（1560年）

	武将数	城数	兵数	軍馬数	鉄砲数
足利家	5（24）	2（20）	5079（36）	333（37）	82（37）
三好家	13（8）	8（5）	19654（5）	1298（12）	758（4）
本願寺家	10（10）	6（7）	26286（2）	1727（8）	3295（1）
浅井家	8（15）	3（12）	6789（19）	448（26）	111（23）
六角家	6（20）	3（12）	8206（15）	541（22）	134（19）

▲（）内は全国の大名45家中の順位。近畿地方は三好・本願寺の勢力が強いが，本願寺家の近畿での兵力は半数以下だ



▲京都には朝廷つまり天皇もおわしますが，直接話すことはできない

足利家

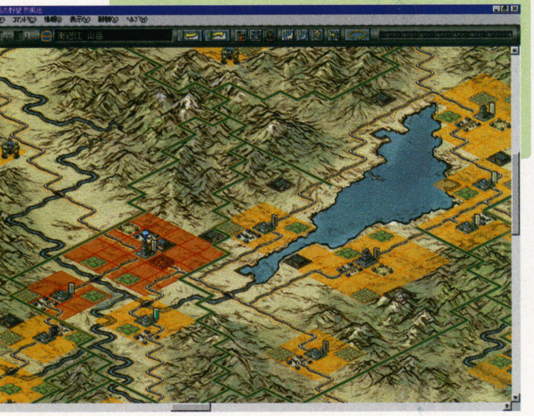
威信値171 正四位上参議／征夷大将軍



室町幕府13代将軍義輝は剣豪塚原卜伝・上泉信綱に師事した剣豪将軍です。

三好長慶と細川晴元の権力争いに巻き込まれ，義輝の父で12代将軍義晴と共にたびたび近江へ逃亡し，六角家の庇護を受けていました。

のちに実権を握った三好長慶の傀儡として13代将軍になります。長慶の死後幕府の権威回復のチャンスだと思われた矢先に，長慶の家臣松永久秀が足利義栄を将軍に立てて，義輝のいる室町御所を襲撃します。義輝は名刀をいくつも床に突き立てて奮戦しますが，多勢に無勢でついに殺されてしまいます。ゲーム中では同盟統一が理想的です。



▼京都のすぐ東には琵琶湖がある。琵琶湖を囲んでいるのが近江国

津を中心に守護大名としても権勢を奮ってきましたが，家臣の三好家に勢力を削られ，ゲーム中では大名の座も奪われています。細川家は独立勢力として高槻城を支配するだけです。細川家の地盤を引き継いだ三好家は，河内和泉・阿波・讃岐を支配する近畿地方随一の大勢力へと成長していきます。

その三好家の強敵といっていいのが，一向宗の信徒を束ねる本願寺家です。本願寺家は本来大名ではなく，歴史に名高い加賀の一向一揆により，勢力を拡大した"お坊さん"です。本城は摂津の石山本願寺（御坊）ですが，各地に支配下の城が散らばっているのが特徴です。近畿では紀伊にさらに勢力を確保しています。

琵琶湖周辺の近江には浅井家と六角家が南北で支配領域をわけています。浅井家は，信長と一時的に結んだことで知られる浅井長政が有名ですね。しかし，この時期はまだ，六角家の勢力が大きく，形式上は臣従しています。北近江は京極家が守護を務めてましたが，浅井家に勢力を削られて既に没落しています。

この時点で幕府転覆を狙っているのは三好家で，かつて将軍を追放した経験があるので，友好度は高くありません。

他の勢力はどうか？

近畿地方の大名のほとんどが没落したのには原因があります。それは争乱が常に京都中心だったことと，有力守護大名のほとんどが領国を守護代（家臣の筆頭格が任命されます）に任せ，大名自身は京都に居住していたからです。下克上されてしまった大名のほとんどが，このパターンです。

近畿の有力大名でこの時期勢力を残しているのは，管領畠山家と四職家である赤松家と一色家くらいです。四職は名目上京都の治安を管轄する侍所頭人（筆頭）

三好家



威信値137　正五位上筑前守

三好家はもともと阿波細川家の支配下の土豪に過ぎませんでした。長慶の時代になり，父の仇であった管領細川晴元を追放し，畿内を制覇します。三好家には謀士松永久秀がいますが，この人物が食わせ者で，子が急死して気弱になった長慶をたぶらかし，三好家を弱体化させてしまいます。長慶は武人というより文化人の色が強く，仇敵である細川晴元をあっさりと許してしまうところは幕府を乗っ取るのには今ひとつ器量が足りなかったのでしょう。

ゲーム中では早めに独立勢力を取り込み，畿内・四国の制覇から始めましょう。

本願寺家



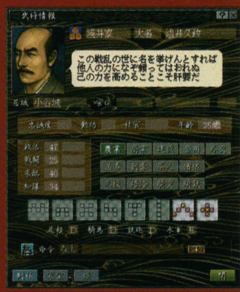
威信値143　従三位中務卿

本願寺家は浄土真宗の最大派閥で，8世法主の蓮如の時代に急激に勢力を拡大します。

11世法主顕如は朝廷と和睦し，各地の戦国大名を苦しめるなど，策士ぶりを発揮します。信長とは対立と和睦を繰り返しますが，最後は屈服し，本願寺の命脈を保って現在に至っています。

近畿における一向宗は，石山本願寺の他，紀伊にも勢力を伸ばしています。伝説の雑賀孫一を擁する紀伊の雑賀衆は伝統的に鉄砲技術に優れ，本願寺と結んで勢力を強めます。ゲーム中でも鉄砲を数多く所有しているので，三好家に十分に対抗できるでしょう。

浅井家



威信値66

浅井家は，佐々木流京極家の家臣に過ぎない立場から，京極家を追放し，六角家と肩を並べるまでに出世した下克上の代表格です。

当主の久政は凡庸な人物で，子の長政とは常に衝突していました。御家存続のためなら誇りでさえ捨てる父を見限り，ついて家臣団により久政は隠居させられ，長政が当主となります。その後六角家を滅ぼし，近江の支配者となりますが，信長と，祖父亮政の時代から親交のある朝倉家とのはざまで迷走し，最後は朝倉側についてしまい，滅亡してしまいます。

ゲーム中では，まずは近江争奪戦に勝利することです。

六角家



威信値108　正五位下右衛門佐／近江守護

六角家は宇多源氏で400年以上近江を支配している佐々木氏の流れをくむ名族です。佐々木流六角家としたほうが正しいかもしれません。

シナリオ1では惜しくも隠居した義賢に替わり，子の義治のが当主となっています。父の義賢は名将で，隆盛を誇った時期もあり，京極家をしのいだ浅井家さえも臣従していました。しかし，浅井長政により勢力が削られ，信長の勢力が拡大すると勢力が弱まり，最後は信長の侵攻により領地を失います。

ちなみに室町幕府創世記に活躍した婆娑羅大名佐々木道誉は京極家のほうです。

の家柄で，幕府では管領と並ぶ力がありました。四職家は他に山名家と京極家と土岐家があります。五家あるのですが，なぜか通称四職と呼ばれています。これらを含めた「幕府再興」についてはまたの機会に紹介します。

浅井六角両家のお家騒動



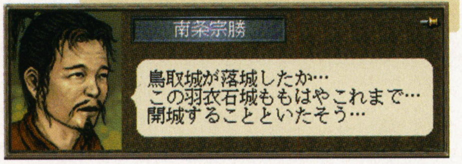
▲平和主義な父・久政に愛想が尽きた長政は家臣とともに隠居を迫る



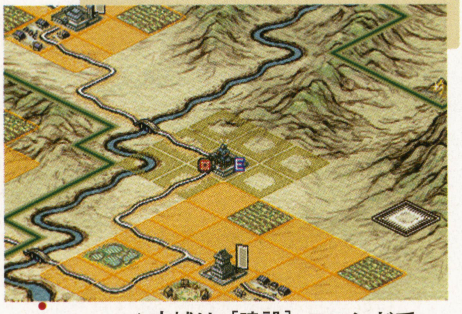
▲家老の後藤賢豊は策略にはまり，主君六角義治に処刑されてしまう

本城が落ちると……

▼本城が落ちると，同じ国内の支城が城ごと降伏してくることがある。すべての支城が降伏する場合もあるので。本城の防備は常に固めておく必要がある

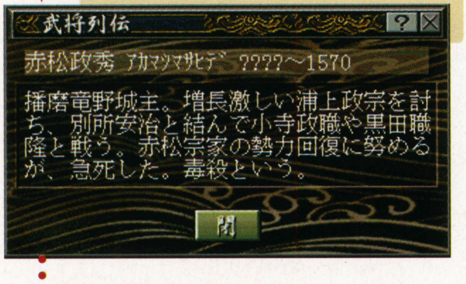


築城

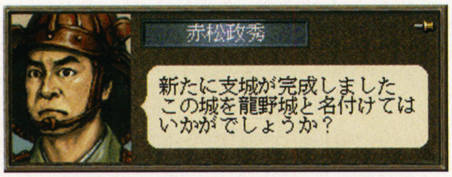


▲支城は［建設］コマンドで作る。建設中の土地にはマークが入っている

やっと完成！



実現可能！



▲城主自ら築城するのも一興だ。場所は開発できる土地が多いと理想的だ

第二章 支城を築け！

支城建設のメリット

「烈風伝」では，国内に本城と支城があります。支城は最大四つまで新たに作ることができます。完成すれば，通常の城と同様に扱うことができます。もちろん土地の開発もできるので，国力・軍事力の充実にも役立ちます。

問題は築城にかかる期間です。早く完成させるには，築城に参加させる武将の数と，［建設］の特殊技能を持つ武将を参加させることです。その間，他のすべての命令は実行できないので，あまり有能な武将は選べませんね。

完成すると城の名をつけることができますが，最初から用意された城名があります。武将列伝を見ると「○○城主」と記されているのを見かけますね。「こんな城ないぞ！」と不満に思う人もいるでしょう。そんな城が支城の名称候補として登場します。本物の名前をつけてあげてもいいですし，「電波城」といった個性的（？）な名前をつけてもいいですね。

支城と本城の関係

他勢力を攻めるとき，支城から攻めるか？本城から攻めるか？迷うところですね。本城の守りが堅いときは支城から攻めるしかなさそうですが，本城を真っ先に落とすと得することがあります。威信値や支城城主の能力も影響しますが，本城を先に陥落させると，支城の城主が城ごと降伏することがあります。これなら無理してでも本城を攻めておきたいところですが，城兵の倍の数で攻めてもなかなか落とすのは困難です。

そこで，城の横に部隊を配置し，城から討って出てくる敵部隊と野戦で何度も勝利し，勢力を削ることに専念しましょう。野戦で勝てば，少なからず威信値が上昇するメリットもあります。城兵が少なくなれば，城内で配置できる武将の数も減るので，容易に本丸までたどり着くことができます。

城攻めの基礎

攻城戦では，事前に敵の兵力を削っておくことを前提に戦いを始めます。城内の敵の配置は総大将と足軽頭だけというのが理想です。なるべく早く本丸にたどり着かないと，進行中に矢の雨を喰らい，兵をいたずらに失うばかりです。

そこで有効に使いたいのが，計略コマンドの［混乱］と工作コマンドの［壁越］です。

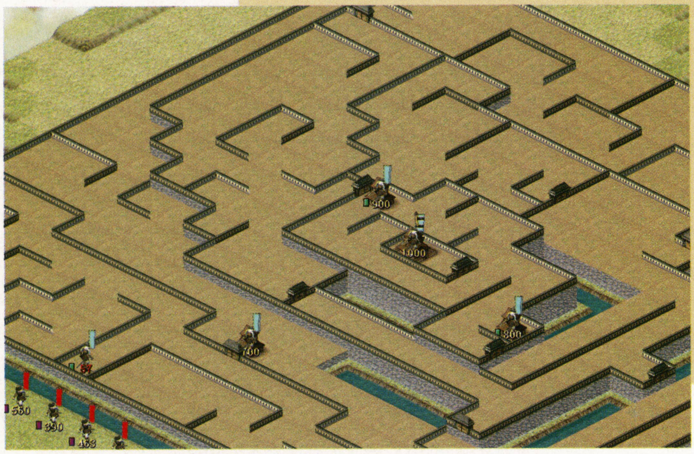
どちらも知謀値が高い武将が得意としていますが，壁越えなら知謀値が50くらいでも成功することがあります。混乱で敵の動きを止め，早めに壁越えで城内に入り，門を開けさせる。このパターンでどんな堅固な城も落ちるでしょう。



▲野戦では地形効果の高い場所に兵を配置し，一斉攻撃や騎突で攻めるのが理想



▲知謀99の松永久秀でも壁越えは確実ではない。[忍者]なら成功する可能性が高い



◀これは小田原城。直接攻めても落ちそうにないが，短期決戦するには［工作］は不可欠。

家康の独立

家康の元の姓名は松平元康。没落した松平家は今川義元の庇護をうけ，元康は人質として12年間を過ごす。「鳴くまで待とうホトトギス」といった忍耐力はこのときの養われたといってよい。

三方ヶ原の惨敗時には自分の肖像画を描かせ，屈辱を忘れないよう努めた。

そしてついに征夷大将軍として戦国の勝利者となるのであった。



▲義元の死後，信長の後ろ盾により独立し，名も徳川家康と改める

コーエーが放つ恋愛シミュレーション・ゲーム『約束の絆』

■Windows95/98　■3月12日発売　■9，800円

落とした生徒手帳を取りに行ったときに見つけた，古いキーホルダー。手に取る中で呼び起こされる遠い日の思い出は「あの少女」との約束。

今ハッキリと蘇った初恋の想い，あの約束。近くにいるかも知れない「あの少女」を捜し，半年後に迫る約束の日，そして結ばれる絆とは・・・。

こんな感じで幕を開ける，コーエー初の恋愛SLG『約束の絆』。プレイヤーは高校2年の男子生徒となって，翌年3月までの半年間に，想いを寄せる女の子と恋を育んだり，初恋の「あの少女」を捜して想いを実らせるといった，プレイヤーなりの恋愛を綴っていくゲームです。

さて，女の子の魅力に始まる基本部分の作り込みはもちろんですが，何よりも「恋愛」から見たゲーム・システムが，より楽しく，ピュアな想いを醸し出しています。「初恋」という物語を軸に進行するゲーム展開と，各女の子に存在する複数のショート・シナリオ。パラメータを意識させず，シンプルに仕上げたシステム部分が，恋愛SLGの常識となっている「リプレイの度に薄れる新鮮さ」「パラメータ変化に終始しがちなゲームシーン」を打開し，純粋な「恋愛」と，そこに芽生える「想い」を大切にした，温かさの伝わる作品に仕上がっています。

恋愛SLG未経験者やビギナーといった，マニア以外の方にも薦められるゲームです。



◀忘れちゃいけないメガネっ娘。好きな人は萌え萌えでしょう（笑）



◀才色兼備だけどドジなお嬢様。その「ドジ」に惹かれる男性諸君，気持ちわかります(^^;



▲いくらコーエーでも，武将はいませんよ。多分，おそらく…



RPG大好き！

春の大特集

イラスト：『ファーランド オデッセイ』より

ファーランド オデッセイ

■TGL ■Windows95／98 ■RPG
■5月発売予定 ■価格未定

パーティーをいろいろな職業につかせて育てつつ，ランダム生成フィールドを冒険するターン制RPG。



ローグな感じのファーランド

今年もRPGが数多く発売される。昨年は当たりが少なかっただけに，今年にかける期待はいっそう大きい。よさげなタイトルを，ああだこうだと値踏み品評会にかけてみよう。

まず大本命は『DIABLOII』。前作の発売以降，ほとんどのRPGがその影響を逃れられなかっただけに，本当に今年出るのであれば，最大の注目作ではある。『Ultima Online』の国内対抗馬としては『ダークアイズ』があるが，現段階ではまだ未完成。プレイヤーの意見をどこまで吸収して改善できるかが今後のカギである。『Baldur's Gate』のデキはいい。日本語さえ出てくれれば，文句はない。『ルナティックドーンIII』と『RPG CRAETOR Pro』は，ゲームマスターのシナリオ作りがカギになるあたり，ベーマガ的に盛り上げたいタイトルだ。

古ゲー好きには『ハイドライド』や『英雄伝説』『イースII・エターナル』，はては『レリクス』までがある。不景気ってことで，休業状態に近いほかの古参メーカーにも今年はがんばってもらいたいものだ。ちなみに，T&Eにはクリスタルソフトのタイトルも復刻してほしかったりする。

（文／藪良小路）

REVENANT レブナント

■アイドス・インタラクティブ ■Windows95／98
■アクションRPG ■春頃発売予定 ■価格未定
■ネットワークプレイ対応（最高4人）

3Dカード対応，65,000色（フルカラー）のポリゴン・アクション。モーション・キャプチャーされたキャラの動きはじつに多彩で，格闘アクション・ゲームをホウフツとさせる。イラストの主人公たちは，とても正義の味方には見えないが，そのとおり，彼らは左から前科のある戦士，狡猾な魔術師，女暗殺者で，ダーティーな物語展開が予想される。



リアルタイム ファンタジーRPG





いにしえの名作が大幅リニューアル

これは，昔からの読者は泣いて喜ぶほどなつかしいタイトルだ。当時の『レリクス』は，主人公が実体のない霊魂のような存在であり，奇妙な場所で，奇妙な生き物たちを倒して乗り移っていくという，謎に満ちたアクションRPGであった。今回のリニューアルは，タイトルこそ継承しているが，『DIABLO』タイプのまったく別のゲームになるという。メーカー側の気合いもかなり感じられるので，期待の1本に数えよう。写真素材の露出は3月以降の予定である。

RELICS

■ボーステック ■Windows95／98
■アクションRPG
■秋頃発売予定 ■価格未定

DIABLO II

■ソースネクスト　■Windows95／98
■アクションRPG
■秋頃発売予定　■価格未定
■ネットワークプレイ対応

世界的な超ヒットを記録した大作の続編。物語こそ前作を継承するが，魔法，アイテム，モンスターはまったく新しくなっている。変化に富んだ地形，個性豊かなNPC，複数ある街やダンジョンなどが確認されているが，詳細はいまもって明らかでない。



▲興味深い地形やキャラのアクションが，ショットやムービーの形で公開されている。期待は高まるばかりだ

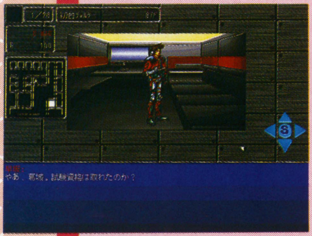
キングスクエスト マスク オブ エターニティ

■イマジニア　■Windows95／98
■アクションRPG
■5月発売予定　■9,800円

伝統のAVGシリーズの最新作は，3D視点のRPGと，大きな変貌を遂げた。粉砕された永遠の仮面のかけらを集めるため，選ばれた勇者がファンタジックな世界を冒険する。1人称視点が苦手な人のために，昔ながらの3人称視点も選べるのが親切。

偽典女神転生 〜東京黙示録

■アスキー
■Windows95／98
■RPG
■春発売予定
■9,800円

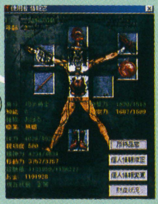


家庭用ゲーム機でひとつのユーザー層を確立している『メガテン』シリーズだが，本作『ギガテン』は，パソコン版オリジナルのシナリオが特徴。もともとPC-98シリーズで発売されていたものを移植したもので，複雑な悪魔合体や，一筋縄ではいかないマルチシナリオが，ディープなファンには魅力だ。PSからは『ペルソナ』も移植されるぞ。

マジェスティー

■システムプロ　■Windows95／98　■アクションRPG
■5月1日正式サービス開始　■クライアントソフト無料(接続料金のみ必要)
■ネットワークプレイ専用(最高2,000人)

韓国で人気のオンラインRPGを完全日本語化。西暦2022年，核戦争で荒廃した地球を舞台に展開する，人類と突然変異種の戦い。プレイヤーは敵種族と戦い，覇者「マジェスティ」の座をめざすのだ。クランの結成，パーティー・プレイの有利性など，オンラインを意識したシステムが楽しげだ。



▲デザインセンスがいい味を出している



▲科学と魔法の混在する世界というのは新鮮

ちょっと待って!!

プロバイダー選択は慎重に

ネットワーク・プレイに対応したソフトが増えているいま，インターネットに常時接続できるサービスが人気だ。とくにケーブルテレビを利用したサービスは，電話会社の専用線サービスよりも格段に安く，かつ高速であることが多い。しかしそのぶん，地域ごとに業者が決まっていて選択の余地がなかったり，セキュリティの関係で対応していないネットワークゲームが多いのも事実。右表のように，業者によってあまりにも対応に差が出ているのだ。安さは魅力だが，自分の希望にかなっているかを，直接電話するなどしてこまかく確認しておくことが望ましい。

プラン	ケーブルテレビ業者A	ケーブルテレビ業者B	電話会社C
月額料金	4,700円固定	5,800円固定	38,000円固定
通信速度	上り2Mbps／下り8Mbps	128kbps	128kbps
ホームページ	5MBまで無料	5MBまで無料	なし
メールアカウント	ひとつまで無料	ひとつまで無料	ひとつ250円
複数台接続	ひとつのケーブルモデムに，原則1台。それ以上は割増料金で10台まで	ひとつのケーブルモデムに，原則1台。それ以上は，ユーザーが独自にプロキシサーバーを設定すれば無制限	契約上も技術的にも制約なし。ルーター接続可能
対応ソフト	×Battle.net対応ゲーム ○「東風荘」○「ライフストームII」 ○「Ultima Online」○「ICQ」 ×「ダークアイズ」広域βテスト ○「ミスティック・ウィーヴァ」ネットワーク・プレイ	×Battle.net対応ゲーム ×「東風荘」 ○「Ultima Online」(申請が必要) ×「ダークアイズ」広域βテスト ×「ICQ」	○Battle.net対応ゲーム ○「東風荘」○「Ultima Online」 ○「ダークアイズ」広域βテスト ○「ICQ」 ほか，ほぼすべてのオンライン・ゲームに対応
備考	インターネットでできることは，基本的になんでもできるが，セキュリティ上の制限がいくらかある。	原則として，ネットワーク・ゲームにはほとんど対応していない。顧客の要求に対し，ひとつずつ対応させていく予定。	全国でほぼ均一のサービスを受けられるプロバイダー。通常のインターネット・プロバイダーと変わりないので，これといった制限はない。

※表内の「対応ソフト」は確認済のもの



LUNATIC DAWN III
ルナティックドーンIII

■アートディンク ■Windows95/98 ■アクションRPG ■12,800円 ■3月12日発売予定 ★問い合わせ先：☎043-299-7890

自動作成されるシナリオにより，自由度の高いプレイが楽しめる『ルナティックドーン』シリーズに最新作が登場。ネットワーク・プレイ対応となった本作は，RPGの新たな可能性を引き出すかもしれない期待作だ。　（文／林　秀人）

ネットワーク対応となって生まれ変わったシリーズ最新作!!

'93年にPC-98用ソフトとして発売された『ルナティックドーン』は，「自由な冒険」をテーマにかかげた大作RPGだ。

プレイヤーは特定の目的を持たない主人公となって，自動作成されるシナリオを思うままに解き明かしていくことで，ゲームを進行させていく。このシステムは発売当初，非常に斬新かつユニークなアイデアであり，多くのユーザーは大きな期待といささかの不安をもってこの作品を見守ったものであった。しかしシリーズの歴史が証明しているように，結果的には優れたRPGシステムとして多くのユーザーの支持を得，今日に至っている。

その伝統的な流れをくんだシリーズ第5弾がこの『ルナティックドーンIII』だ。

本作最大の魅力は，なんといってもネットワーク・プレイに対応しているという点。現実のインターネットを模した，無数のパラレル・ワールドをつなぎ合わせたような世界像は，システムとしても演出としても見事である。

また，個々のゲーム要素もネットワーク・プレイに焦点を合わせる形で変更が加えられた。移動画面と戦闘画面の境界がなくなり，すべてが同一マップ上でリアルタイムに展開されるなど，大幅なチューンも多数ほどこされている。



◀戦闘はアクション性を持つスリリングなものに

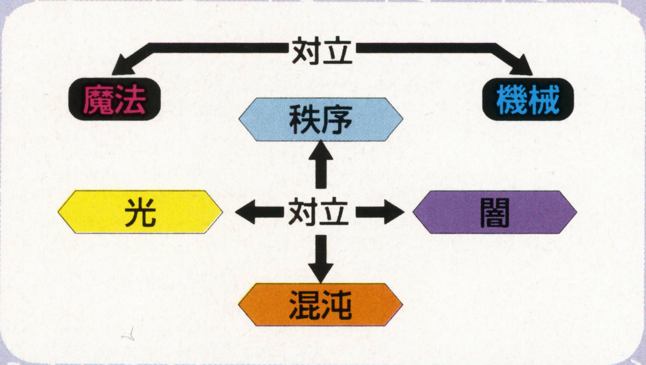


▶キャラクター・メイキングは，やはりアツい。独自の称号を考えるべし

世界のバランスを支配する10の属性

ファンにはおなじみであるが，『ルナドン』シリーズには「属性」という要素が存在する。これは，プレイヤーの行動によってゲーム世界全体が変貌(へんぼう)していくというシステムで，シリーズの大きな特徴ともなっているものだ。

前作までには，光・闇・秩序・混沌を支配する4人の神々と，魔法力・機械力という計六つの属性が存在した。今回はそれらに加え，火・水・地・風を司る(つかさど)4人の精霊が登場し，プレイヤーの一挙手一投足に応じて，世界はより多彩な変化を見せるようになった。たとえば，火と水の精霊を活性化させるような行動をとれば，気候はしだいに熱帯雨林化していく――というように。





従来の信仰属性に加えて
新たに4人の精霊たちが!!

インターネットの海へ漕ぎ出し物語は加速する

さて，ここからが『ルナティックドーンIII』の核心部分である世界の説明だ。まずは，下の図を見てほしい。

これを見てもわかるとおり，本作の世界の全体像は，無数の小さな世界を「リンクゲート」と呼ばれる出入り口でつなぎ合わせた，パラレル・ワールドの群れで構成されている。プレイヤーがはじめに訪れるのは「ホームワールド」という世界。ここはプレイヤーの拠点となる世界で，まずはこの世界で冒険の目的を探すのが課題となる。ゲーム・システム自体は，ほぼ従来のシリーズを踏襲しているので，数々の「依頼」を引き受けることで，物語は自然と進行していく。序盤は「宅配」や「買い物」といった小さな依頼をコツコツとこなすのがいいだろう。そうして，ホームワールドで成すべきことがなくなったら，リンクゲートをくぐって「平行世界」へと踏み出すのだ。

平行世界とは，リンクゲートを通過するたびに自動的に作成される「異世界」のことである。プレイヤーは，ホームワールドとは異なったさまざまな属性や気候を持つその世界で，新たな依頼や冒険を行なうことになる。そしてふたたびホームワールドへ帰ってくると，訪れた平行世界での行動が，ホームワールドの属性などに反映されるという仕組みだ。

そしてここからが肝心なのだが，平行世界のなかには「他のプレイヤーのホームワールド」も存在しているということ。インターネットに接続した状態でリンクゲートを通過すれば，なんと見ず知らずのプレイヤーが成長させたホームワールドへも冒険の足を伸ばせるのである。そこでは他のプレイヤーとの交流や，パーティーを組んでの冒険など，ネットワーク・プレイならではの数知れない経験が待ち構えていることだろう。

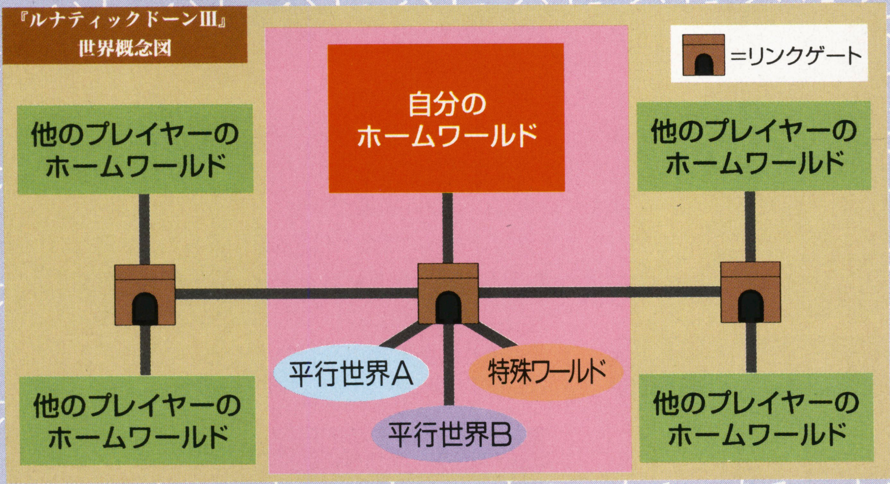
こうした一連のシステムをインターネットの環境と照らし合わせてみると，「各個人のホームワールド＝その人が所有しているパソコン」という図式が成り立ち，あたかも他人のパソコンのなかの世界へと直接訪問しているような感覚が体験できるのである。このユニークな演出を楽しむためだけでも，本作をプレイしてみる価値はありそうだ。



◀ネットワーク・プレイは，最大8人まで同時参加が可能だ



◀ネットワーク・プレイに必要なサーバー登録料は無料。楽しまなきゃ損？



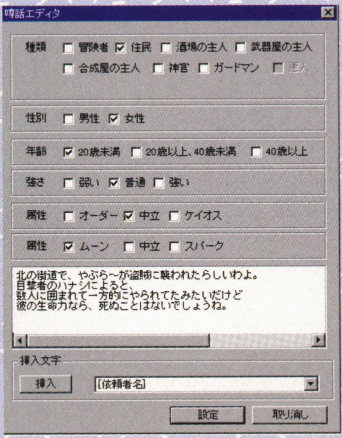


シナリオエディタで広大な世界はさらに……

シナリオの自動生成は，『ルナドン』シリーズの目玉ともいえるシステムだが，なんと本作からは，プレイヤーが独自のシナリオを追加できるようになった。

実際にシナリオを作ってみたカンジでは，設定方法もじつに簡単で，アイデアさえ思い浮かべば，誰でもオリジナルのシナリオを作ることができそうだ。

またオリジナル・シナリオのファイルは，テキスト形式の小さなファイルとして記録されるので，メールなどを通じて気軽に配布することも可能である。



◀シナリオのテーマは自由自在。シナリオ同士を連鎖させて，複雑な物語を作ることもできる

LUNATIC DAWN 動作環境

CPU：MMX Pentium 166MHz以上
（PentiumII 233MHz以上推奨）
メモリ：32MB以上
HDD：300MB以上
ネットワークプレイ時の環境
：28.8kbps以上のモデム（56kbps以上のモデム推奨）／LAN



Mystic Weaver

■シーズウェア／姫屋ソフト ■Windows95／98 ■SLG＋RPG ■8,800円 ■発売中
★問い合わせ先：☎048-830-0036

これまでにも何回か紹介してきた『ミスティック・ウィーヴァ』を，製品版発売にあたり，初心者にもわかるように基礎から解説！ はじめはとっつきにくいかもしれないけど，慣れるとかなりハマります。 （文／中村京子 協力／藪良小路）

基礎の基礎1 これまでのおさらい──『ミスティック・ウィーヴァ』は，こんなゲーム

本作は「リヴァ」と呼ばれる獣魔に命令をくだし，各マップで提示されるミッションをクリアしていくリアルタイムSLGだ。おもしろいのが，マップ上で敵リヴァを捕獲し，その手足などのパーツを味方リヴァに付け替えられる「魔合」という要素。これにより味方リヴァが強化され，それまでかなわなかった敵をどんどんなぎ倒していくさまは，ちょっとした快感である。もちろんネットワーク・プレイにも対応しているので，育てたリヴァ同士を戦わせることも可能だ。

黒ディスク～ライヴァス編

The Dark Lord in the Night Mare

世界を戦火に染めた「悪夢の覇王」として，人々から恐れられるライヴァス。しかし，その真意は……？

「霧の干潟」以降は，魔合なしでのクリアがむずかしい。確実に有用なリヴァを生け捕りにしていきたいが，一度クリアしてしまうと，なかなか出現しなくなるものが多いので注意が必要だ。海を渡るまでは，それまでにクリアしたステージを何度もやりなおせるので，ポーションや指輪を稼いでおくと有利。



白ディスク～シャナ編

The Saint Virgin in the Holy Bright



自らが育った村に起こった異変をきっかけに，人々を守るため旅立った「神託の聖女」。

序盤に目的地到達ミッションの多いシャナ編は，リヴァの成長が遅れぎみ。そのうえ通ってきたマップへの道が分断されることも多く，いざというときにリヴァを集めにいけないという事態が発生しうる。よって新登場の敵リヴァを見つけたら，最低1体は捕獲しておこう。そして「目的地到達」でも，敵を全滅させるくらいの心構えで臨むのだ。

基礎の基礎2 リヴァを自在に操れ！

それぞれの画面でのアイコンがひと目でわかるよう，わかりやすくまとめてみた（つもり）。参考にしてね。

編成画面



①使用可能なアイテム②右手&左手グラフィック③捕らえたリヴァ。左上の白いワクにアイテム欄から「ブレッジアンク」を持ってくると契約できる④キャラクター。「MEN」（残量／最大値）はリヴァが戦闘を行なうと最大値上昇⑤そのキャラが使役するリヴァ。契約リヴァのアンクを左上の正方形のワクに置くと使役できる。「指輪」の装着は右上のワクにて⑥カーソルを合わせた部位のリヴァのステータス

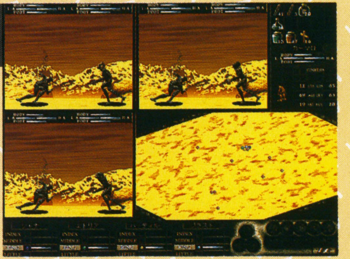
戦闘画面



①味方リヴァの戦況アニメ②マップ画面。リヴァの移動先の決定などを行なう。マウスの左ドラッグで複数の味方リヴァを囲み，同じ命令をいっぺんにくだすことも可③使用可能なアイテム④マップ画面で左クリックしたリヴァのステータス⑤味方リヴァのおおまかなステータス⑥命令アイコン。左の三つは攻撃部位，右上段の五つは戦闘時の行動，下段の三つは移動方法，残りのひとつはコンフィグ

勝利への第1歩……優れたリヴァを捕獲せよ!

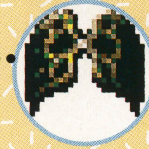
魔合の材料となる敵リヴァを捕まえるには，複数の味方リヴァで目的の1体を攻め，ボディのHPが4分の1くらいに減ったところで一斉に捕獲コマンドを実行すれば，たいてい成功する。が，捕獲しようとすると戦闘が長引き，混戦になる可能性も高い。よってその前に，味方リヴァを前後左右に移動させて敵を陽動し，敵が1体だけこっちへ向かってくるような状況を作ることもポイントだ。また，同じ種族でも，個体ごとにかなりステータスのバラつきがある。少しでも優れたリヴァを捕獲できるよう，チェックは念入りに。



◀基本はタコ殴り。複数リヴァへの命令を活用しよう

魔合 ～リヴァをとことん強化せよ!……

捕獲したリヴァと，右のふたつのアイテムがそろってはじめて魔合が行なえる。下にはリヴァの各部位の簡単な解説と，両ディスク序～中盤で「使える」と思われるリヴァを掲載した。が，現在不明な部分もあるのであしからず。



ブレッジアンク

◀まずはこれで契約すること（方法は左ページ）



マナリキュース

▶リヴァのパーツを移動，装着すると自動的に消費される



頭　HEAD

唯一，魔合で交換できないパーツ。ステータスのINTが集中している。また，この部位のADD.V（右下参照）が「放出」（黒い穴のようなしるし）になっていなければ，ボディに魔法能力があっても，魔法は使えない。

右腕　RIGHT ARM

ザグルバ　ツーカン




STRは，このパーツで決まる。まれに，AGIが高く振り分けられているリヴァも。戦闘中，右腕のHPがなくなると攻撃不能に。黒は「ザグルバ」，白は「ザグルバ」or「ツーカン」がオススメ。序盤にしてSTR15平均というのは魅力だ。

足　FOOT

サンキ　ニブ




おもにMOVやAGIに関わるパーツ。黒は「サンキ」，白は「ニブ」といったところだが，後者はMOV以外のステータスが低すぎるのが難点。中盤までは，MOVの初期値20前後をキープする程度の魔合で十分。

性格　CHR

マップ移動や戦闘時の行動に影響。赤に近いほど獰猛（どうもう）で，青に近ければ穏やかである。味方リヴァの場合，ここが赤いと戦闘時や移動方法の命令を受け付けない。

左腕　LEFT ARM

残念ながら，いまのところ何の役割を持つのか不明。DEXやHPが高めに設定されているリヴァも多いのだが？ よって，単にステータス・アップを考えた結果，黒は「ドゥーヌー」，白は「カーマロ」。

ドゥーヌー　カーマロ




体　BODY

ボディのHPが0になると，ほかのパーツが無事でもリヴァは戦闘不能になる。CON値だけなら白黒とも「ドゥーヌー」だが，HPが低いので，白は「カーマロ」，黒は魔法能力のある「デムジー」を推奨。

デムジー　カーマロ



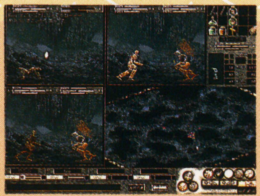

ステータス　STATUS

STR＝物理攻撃力，CON＝防御力&負傷したときのHP回復力，AGI＝攻撃回数&攻撃回避率，DEX＝攻撃命中率&攻撃回避率，INT＝特殊攻撃&魔法攻撃力，MOV＝移動スピードに関係。

特化能力　ADD.V

丸いしるしは各パーツの属性を表す。「識別の碑石」を使うとボディの魔法能力の有無も判明。このときパーツに表示されることのある記号は，その特殊能力か。

マルチプレイもやってみました



◀敵リヴァはマウス・ポインタで発見可

今回やってみたのは，インターネットで楽しめる「ディープメイズ」。タイトルどおり，各マップ（迷宮のフロア）でアイテムを探したり敵をけちらしつつ，より下の迷宮に潜っていくというものだ。しかし1マップが広いうえ，下の階への入り口はある程度近づかないと見えないため，リヴァのMOVの強化を怠っていた京子&やぶらーは大苦戦。うぅ，足の速いリヴァ，捕まえとけばよかった……。ちなみにここでゲットしたリヴァやアイテムはシングル・プレイで使用可。黒ディスクにしか登場しないリヴァを白ディスクに持ってくることもできるわけだ。

ミスティック ウィーヴァ

動作環境

CPU：Pentiumプロセッサ133MHz以上（MMX Pentium200MHz以上推奨）
メモリ：32MB以上（64MB以上推奨）
HDD：10MB以上
ネットワーク・プレイ時の環境：28.8kbps以上のモデム（ISDN64kbps以上推奨）／LAN

ゲーマーズドリームの第1弾は，2種族間の攻防を描いたファンタジーRPGだ

Dark Eyes

■ネクステック　■Windows95／98　■RPG　■8,800円　■発売中

国産ネットワークRPG，期

最新R
Rep

なぜか大作RPGの情報が大豊作な今月だが，ここでは最近βテストが行なわれていたふたつのタイトルをピックアップ。プレイしてみた感

ストーリー性を重視したネットワークRPG

「ゲーマーズドリーム」は，NTTデータが提供する国内最大規模のネットワーク・ゲーム・サービスだ。国内のオンライン・ゲーム情勢を見渡してみると『Ultima Online（UO）』や『エイジ オブ エンパイア』といった海外製のソフトが人気だが，計画発表の段階から大きな注目を集めていた一大プロジェクトがスタートしたことで，日本のネットワーク・ゲーム市場も，いよいよ活性化の様相を呈してきている。その火付け役の筆頭になりそうなソフトが，この『ダークアイズ』だ。

戦闘だけでなく，生産や家を建てることも可能というシステム上，本作は現在最大の人気を誇る『UO』と比較されることも多い。が，実際にプレイしてみた感想から言うと，このゲーム，『UO』とはまったくの別物である。

『UO』が架空の世界で「生活」することに主眼を置いているのに対し，『ダークアイズ』は，架空世界に存在する一員として「いかに世界と関わっていくか」がテーマのようだ。具体的な例を挙げるならば，『UO』ではあえて省略された「ストーリー性」が，この作品には存在するのである。プレイヤーは，ただ己の思うままに生活するだけではなく，あらかじめ用意された物語の背景にしたがって行動しなければならないのだ。その物語とは，相反する特性を持ったふたつの種族間に横たわる攻防の歴史である。そしてプレイヤーは，新キャラ作成時に，どちらかの種族を選択するよう要求される。

このことからも推察できるように，本作を多数のユーザーがプレイするようになれば，物語の規模は「戦争」という事態も含めて飛躍的に膨らんでいくだろう。

こうした新たなテーマに挑戦した本作を今後もじっくりと見守っていきたい。



◀グラフィックはじつに秀麗。操作性も文句なしだ



◀β版をプレイするかぎりでは通信状態も問題ナシ

敵対するふたつの種族

保守的な　オーガル

攻撃的な　インファン



Active Role Playing Game

あの日の冒険をいま一度。日本RPG界の老舗，T&E

日本のアクションRPGの草創期に輝く名作が復活を遂げる。PC-88版を完全移植したオリジナルモードと，新規に音楽とグラフィックを描きなおしたアレンジモードを収録。これらのモードは，プレイ中に，いつでも切り替えが可能だ。全機種完全データや，インタビューなどの資料価値の高いデータベースもついてるぞ。　（文／薮良小路）



◀きみはドラゴンへの道を覚えてる？

▲あの懐かしくも憎たらしいモンスターたちと，また戦えるぞ！

復刻シリーズの第2弾もタイトル募集中！

T&Eソフトでは，'80年代の同社作品の復刻希望を受け付け中。ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号，そして171ページに記載したリストから，希望のタイトルと選んだ理由，あるいは作品への想いを書いて送ってくれ。締め切りは，3月末日と，4月末日の2回。〒465-0042名古屋市名東区照が丘10　株式会社ティーアンドイーソフト「復刻希望タイトル募集」係



ゲーマーズドリームHP　URL=http://www.gamersdream.ne.jp/　T&EソフトHP　URL=http://www.tes.co.jp

時の２タイトルが揃い踏み！

PG β版

ort!

想などをまじえつつレポートするぞ。購入予定の読者は要チェックだ。

Written By 林　秀人

国産ネットワークRPGの元祖に待望の２作目が登場！

LIFE STORM II

■日本システムサプライ　■Windows95／98　■RPG　■8,800円　■発売中

さまざまな改良がなされた正統派後継作

『ライフストーム II』は，国産ネットワーク・ゲームのさきがけとしても有名な，本格派ファンタジーRPGの第2弾だ。

最近では，先に紹介した『ダークアイズ』や『UO』といった，きわめて複雑な設定を持つ作品に注目が集まりがちだが，本作は，そのようなソフトとは似て非なる存在だ。たしかにネットワークRPGというカテゴリーにくくってしまえば同じようなものなのかもしれないが，こちらのテーマは単純明快。「パーティを組んでの冒険」だ。感覚的には『ドラクエ』のようなRPGを多人数でプレイできる作品といえば理解していただけるだろうか。

舞台となる世界やバック・ストーリーこそ変わったものの，基本的には『I』のシステムを踏襲（とうしゅう）している本作。前作で問題のあった箇所は，ほぼすべて改良されていると言っていい。チャットでは漢字が使用できるようになり，オート・マップ機能も追加された。

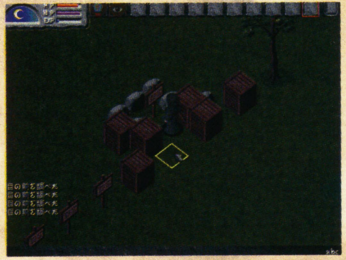
また，ゲーム部分の新要素としては，時間の概念が導入され，ゲームのなかでは実際の2.5時間が1日としてカウントされる。時間帯によっては，魔法などの力が影響を受けることもあり，冒険の奥深さが，さらに増したと言えるだろう。

そしてもうひとつ。こちらは残念ながら，βテストの段階では，まだ機能していなかったのだが，前作に登場した魔法システム「GEM」以外にも，「言霊」という要素が加えられる模様。これは，チャットと同じ手法で特定の言葉を発すると，その言葉があたかも魔法のように作用するというユニークなシステムだ。

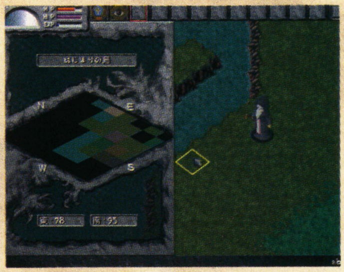
このように，新たな要素となじみ深いゲーム性を兼ね備えた本作は，「堅実」という言葉がふさわしい秀作である。



▲懐かしのＲＰＧを思わせるコミカルなグラフィック



▲ゲーム内には，こうしたパズル的な謎も満載だ



▲島と島のあいだの通行手段として連絡船も登場する

同時ログイン数は



3,000人以上

ソフト＆日本ファルコムのリニューアル作品続々登場

つくづく日本ファルコムというのは，年間365日を通じて冒険のネタにコト欠かないメーカーだと思う。先月号で紹介した『白き魔女』や『みんなのパソゲー』が春先に芽を出すかと思えば，最注目株である『イースII・エターナル』の画面写真を速攻で公開。しかもコレ，明らかにゲーム画面だよなぁ……。ということは，じつはもう遊べるレベルまで完成しているのかっ!?　はあぁ，気になって夜も眠れないったら眠れないっ！

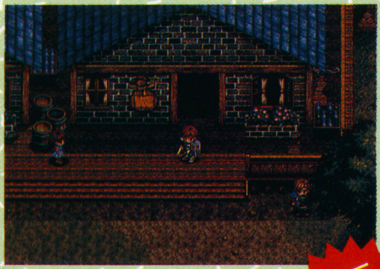
従来作品のリニューアルも着々と進行中。最近はやりのB5サイズ・ノートパソコンを意識し，インストールしてしまえばCDがなくても起動して遊べる親切設計のたまものだ。ノートならフトンのなかでも遊べてしまう。あぁっ，これでますます眠れないっ！　（文／千歳秋吉）



新・英雄伝説III 〜白き魔女

■日本ファルコム
■Windows95／98　■RPG
■価格未定　■春頃発売予定

詩うRPG

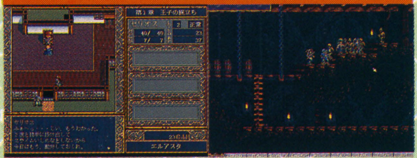


イースII・エターナル

画面初公開!

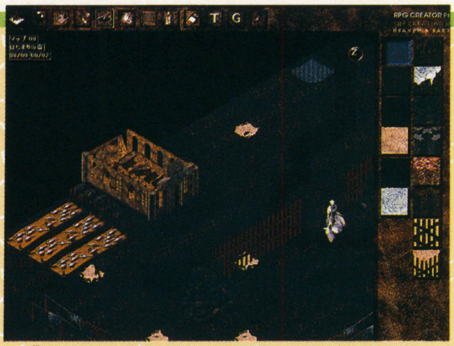
■日本ファルコム
■Windows95／98　■RPG
■価格未定　■発売日未定

リニューアル（CDレスブート仕様）



新・英雄伝説／ソーサリアンForever

■日本ファルコム　■Windows95／98
■RPG　■各5,800円　■４月２日発売予定

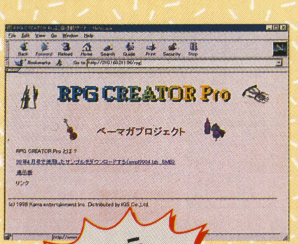


RPG CREATOR Pro

■アイジーエス　■Windows95／98　■ツール　■オープン価格　■発売中
★問い合わせ先：☎045-451-5818

アクションRPGをラクチンに作るツールが登場だ。少々操作性にクセがあるかもしれないが，これは使えるソフトだぞ。ゲーム・コンテストも開かれるらしいから，クリエイター志望の読者は，ちょっとふれてみてほしいな。　（文／籔良小路）

『DIABLO』っぽいゲームを作ってしまおうという便利ツール。はじめから素材もいろいろ用意されているので，マップ上に適当にオブジェを配置しているだけで，かなり遊べるはずである。樹木や動物よりも，屋内インテリアがミョーに充実していたり，タイタニック号を模した沈没船など，なんに使うのかわからない素材まである。韓国のソフトの移植版だが，もともとRPGを作るために自社で使っていた開発ツールを少々わかりやすくして，パッケージ化したというウワサがある。それだけに，食糧の概念や，魔法，アイテム，トラップやモンスターの出現確率，変数など，本格的RPGに必要な設定はひととおり自由にいじれるようになっている。ゲーム制作に興味ある人は，ぜひともパッケージを手に取ってみてほしい。読プレ希望者は「RCP」係までハガキよろしく。

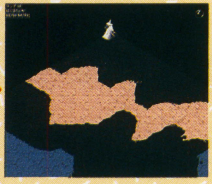


インターネットで情報提供中!!

◀記事に連動して素材のダウンロードや技術談義のできるサイトを開設したぞ。
http://210.160.211.96/rpg/

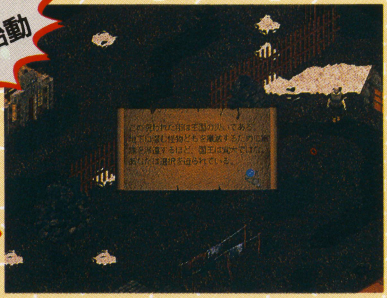
次号からRPG制作プロジェクト始動


▲地形タイルをベコベコ〜っと配置すると


▲なんと，かっこよく整地をしてくれるのだ


▲建物なんかもサンプルをそのまま使えるし


▲もちろん，イベントも自由に設定が可能だ


▲完成した作品は，ツールを持っていない人でも遊べるような実行形式に変換できる



Baldur's Gate

■セガ　■Windows95／98　■アクションRPG　■英語版日本語マニュアル付:発売中（9,800円）／完全日本語版:夏頃発売予定（価格未定）　■ネットワークプレイ対応（最高６人）　★問い合わせ先:☎047-380-6441

グラフィックよし，操作性よし，システムは濃いし，シナリオも興味深い。効果音だってバッチリさ。唯一の難点は，英語版だってこと。早く日本語版が出てほしい，待ち遠しい，でも待っていられない魅力作だ。　（文／籔良小路）

執拗に命を狙われる主人公の逃亡と闘いの日々。クエストを通してキャラを鍛え，パーティを育て，待ちかまえる強大な敵と戦うのだ！　分厚い日本語マニュアルがついていても圧倒されてしまう古語のまじったテキストの洪水にギャフン。テーブルトークRPGである「AD&A」のルールと世界観を活かした本作は，国産RPGが昔に捨て去った要素を残している。強制シナリオに決まった配役で参加するのではなく，こまかい種族やクラス，善悪どちらの性格で振る舞うかまでを決め，自分の望んだ配役で世界に入りこむことができるのだ。剣と魔法のオーソドックスな世界が舞台だが，新鮮さはピカイチ。マルチプレイ対応の意味も大きい。

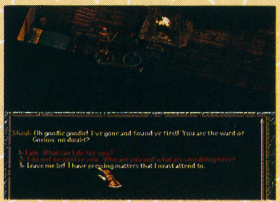


キャラクター作成がアツイ!!

このテのゲームで至福のひとときと言えば，キャラ作成時だ。能力値にランダムで差がでるから，満足できる値がでるまで，何度もサイコロを振り直すのだ。マルチクラスで，シーフと戦士を兼任しようかとか，いろいろ考えるだけで楽しめる。



◀▼会話は選択式。うまく交渉すれば，ムダな戦闘をさけたり，貴重なアイテムを入手可




▲クエストも豊富。これはネズミ掃除で，片づければ小金が稼げるのだ



AOU1999 アミューズメント・エキスポ レポート

毎年恒例のアミューズメント・エキスポが，2月17～18日の2日間，幕張メッセ展示会場にて開催された。18回目を迎える今回の見どころは，昨年からの『ビートマニア』ブームが各社の新作タイトルにどのような影響をおよぼしているか。その影響力が注目される。　　（文／佐久間亮介）

'99年のアーケード・ゲームはどこへ向かうのか?!

'99年上半期のアーケード・ゲームの動向をうかがううえで欠かせない存在であるアミューズメント・エキスポ（以下，AOU）。待望の続編『ビートマニアⅡDX』と『ダンスダンスレボリューション2nd MIX』の登場により，昨年からの音楽アクション・ブームに陰りはまったく見られず，場内での話題はやはりコナミ一色。加えて各社が独自の味付けをほどこした同ジャンルのタイトルを出展していたこともあり，音楽アクションがいまや巨大なムーブメントへと成長を遂げたことを痛感させられた。

が，その他のジャンルがまるで目につかなかったわけではない。自社のヒットゲームの続編を展示しているメーカーも多く，そういった点ではバラエティに富んだ出展内容であったと言える。昨年秋のAMショーでお披露目となったセガのNAOMIは，ドリームキャスト本体が発売されたこともあり，今回のAOUからが本格的な始動と言えるだろう。まずはそんなNAOMIの動向からお伝えしよう。

AOU1999 HEAD LINE



『ビートマニア』ブーム衰えず

『ビートマニア』に代表される音楽アクションは，今回のショーでも健在。コナミ以外のメーカーからも同ジャンルのタイトルが出展され，ブームはまだまだつづきそうである。



「対戦格闘ゲーム」の沈静化

カプコンが新作を出展してはいたものの，『鉄拳』のナムコや『VF』のセガからの新作発表はなしと，寂しさは否めない内容。一時期のブームも沈静化へ向かっているということか。



静かなる炎を燃やすシューティング

マニアから熱い支持を受けているエイティングが待望の新作を発表。またセガからは，MODEL2基板を使用したシューティング（開発：彩京）が発表され，注目を集めていた。

NAOMI本格始動!

▼カプコン・ブースでは『パワーストーン』の姿も





▲『アイドル雀士スーチーパイⅢ』（ジャレコ）もNAOMIを採用した作品

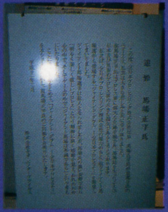
▼乗客を目的地まで届けるカーアクション『クレイジータクシー』（セガ）





▲『エアラインパイロッツ』（セガ）は3画面の大型筐体を用いたフライト・シミュレータ





◀▼『ジャイアント・グラム』（セガ）。全日本プロレスが題材



▲『ボートレース2』（セガ）

NAOMI基板を使用した新作タイトルが多く出展されていたのも今回のAOUの特徴だろう。とくに総本山であるセガは，自社の出展作のうち8割近くがNAOMIタイトルという力の入れよう。ドリームキャストへのコンバートを考慮した作品だけではなく，『エアラインパイロッツ』のような3つのディスプレイを用いた大型筐体ものにも積極的にNAOMI基板を使用し，そのポテンシャルの高さを来場者にアピールしていた。

DANCE, BEAT! このブームはいつまでつづく?!

『ビートマニア』『ダンスダンスレボリューション』と音楽アクションのヒット作を立てつづけにリリースしてきたコナミからは，この2作の続編が華々しく発表され，来場者の注目を集めていた。また，ジャレコの『VJ』は，『ビートマニア』の提示した方向性の延長線上に位置するタイトルであり，実写映像をふんだんに採用することでギャラリーへのアピール度も非常に高いタイトルに仕上がっている。ナムコやセガが音楽アクションへ参入したことにより，ブームはさらに加速していくのではないだろうか。

ナムコ／アトラス

2社の協同により，PS版で好評を博した『バスト ア ムーブ』が業務用として大型筐体で登場した



バスト ア ムーブ

▶PS版からの大きな変更はなし。操作はボタンで行なう

セガ



音楽とスポーツ・アクションを融合させたタイトルを出展。迫力あるサウンドが特徴だ。

フラッシュビーツ

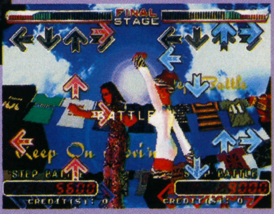
◀リズムに合わせて光を打ち返す対戦型ゲーム

コナミ

新タイトルの発表もあったコナミ。『ギターフリークス』『ドラムマニア』は，通信でお互いを接続してのセッションプレイが楽しめる意欲作である。



GUITER FREAKS
DRUM MANIA
◀ギターやドラムを模したコントローラで操作する



DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX
▲収録曲数を大幅に増加し，ステップバトルモードを新設

ビートマニア II DX

▶鍵盤数が5から7に増え，前作以上に奥深いプレイが可能に



ジャレコ



3連＋1モニターを採用した豪華な筐体の『VJ』を前面に押し出したブース内容だった。

VJ

◀有名クリエイターによる映像の数々は必見だ

変わりダネ・コントローラに注目!

ここで紹介しているもの以外にも，コントローラとモニターが一体化された潜望鏡型の筐体をのぞきこんでプレイする『サブマリンズ』なるタイトルが，ナムコから出展された。



▶不安定なボードの上に乗り，どれぐらいの時間，バランスを保てるかを測定する『バランストライ』(ナムコ)





▶『RCでGO!』(タイトー)





◀タッチパネルで18種のミニゲームが楽しめる，テクモの『メガタッチ』

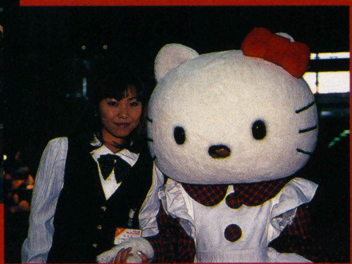
ショーといえばコンパニオン コンパニオンといえば ツーショットでしょっ



▼ナムコ『500GP』のコンパニオンさん。俺，眠い目してるね



▲タイトー・ブースのコンパニオンさんたち。いいなぁ……

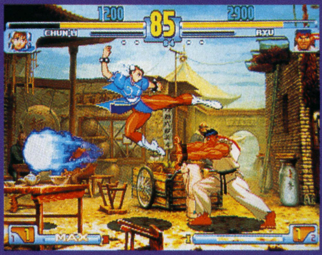


▼ハローキティのビンゴゲームを展示していたエイコーにて

ベーマガのショー・レポートと切っても切れない関係にあるのがコンパニオン。もちろん今回もぬかりなし！　徹夜で『FF VIII』を遊び，ヒゲもそらずにそのまま会場に乗りこんだ僕に，彼女たちの笑顔はあまりにまぶしくて……。その“戦果”の一部がコレだ！

沈静化へ向かう格闘ゲーム

当日，ビデオにて『ストライダー飛竜2』の制作が明かされたカプコンの『ストリートファイターⅢ 3rd ストライク』やテクモの『デッド オア アライブ2』といったタイトル以外に目を引く作品が見あたらなかった対戦格闘ゲーム。ナムコやセガが新作格闘ゲームを発表しなかったこともあり，全体的にひっそりとした印象を受けた。



▲既存のキャラクターにもさまざまな変更が加えられていた『ストⅢ』

▼NAOMI基板を採用したテクモの『デッド オア アライブ2』



静かなる胎動をつづけるシューティング


▲エイティングの『バトルバクレイド』。オプション護衛機の操作とタメ撃ちがカギをにぎる

©EIGHTING 1999
※画面は開発中のものです

▼彩京の開発による『パイロットキッズ』は，セガMODEL2基板を使用した横スクロールもの。3D表現を随所に盛りこんでいる




▲ビスコからは『バリアントシュヴァンツァー』なる縦スクロール・シューティングが。敵を捕獲し，自機をさまざまな形態へと変化させていく

エイティングの新作『バトルバクレイド』や，セガのMODEL2基板を使用した横スクロール・シューティング『パイロットキッズ』といったタイトルが発表されたことで，出展数こそは少ないものの，存在を存分にアピールしていた感のあるシューティング・ゲーム。すでに稼働中ではあるが，コナミブースには『グラディウスⅣ』の姿を見ることもできた。今年も良質な作品に出会えそうだ。

“釣り”は隠れたトレンドか？

釣りを題材にしたいくつかのタイトルが，今回も登場している。ナムコは大型筐体ものとして『アングラーキング』を出展。また，釣りものではないが，同社はほかにもバイクレースを題材にした『500GP』を発表，実車を模したリアルな筐体が注目されていた。



◀ナムコの『アングラーキング』。ワニを釣ることも可能


▶コナミの釣り『フィッシャーマンズベイト』

プリクラはまだまだ元気！

いまや文化の域にまで達したプリクラもまだまだ元気。アトラスのブースでは，人気の鈴木その子のような美肌で撮影が可能な『プリクラ 鈴木その子バージョン』だけでなく，参考出展ながら好きなデザインで簡単にネイルプリントが楽しめる『ネイルモア（仮）』が実際に体験できるようになっていた。


◀色白に撮影できる『鈴木その子バージョン』


▶実際に爪へプリントをほどこす『ネイルモア』

こんなイベントもありました



今回も各社でさまざまなイベントが。タイトーブースでは“運まかせ『スーパーパズルボブル』大会”を開催。遊ぶ面が運まかせで決められるという，大胆なルールの大会だった。

'99年らしさの感じられない会場

良くも悪くも昨年末からの流れを受け継いだタイトルが目立った今回のAOU。人気タイトルの続編が登場するのはよろこぶべきことだが，そのほとんどが昨年からの音楽アクション・ブームを継承したタイトルであり，新たな年を感じさせてくれる斬新な作品が見あたらなかったのが惜しまれる。



ARCADE
THE NEWSFLASH

●セガが日本航空の協力を得た新作を開発中

セガがフライトシミュレータ『エアライン パイロッツ』を発表。登場機体は日本航空より商標の使用許諾を得た実機を再現したもの。ゲーム自体も，パイロット訓練用の シミュレータを参考にしたという本格派だ。

●『てんこもりシューティング』のマスコット・キャラクターの名前決定！

ナムコのシューティング・ゲームに登場する2匹のサルの名前が，ユーザー投票により「うっちぃ&もっきー」に決定。なお現在，ナムコのサイトでは、この2匹のマンガを掲載しているほか、本作の画像データを無料ダウンロードできる(http://www.namco.co.jp)。

●今月の新作

さまざまなジャンルの新作がそろった。ここで紹介しきれなかった新タイトルもあるので，151ページのデータベースをチェックしておこう。

おてなみ拝見

3/下 ■サクセス ■オムニバス



将棋，囲碁，リバーシ，五目ならべ，花札，カードといったテーブル・ゲームを，コンピュータやプレイヤーを相手に楽しめる。タイトーのマザーボード「Gネット」を採用。

パイロットキッズ

3/上 ■彩京 ■シューティング



オモチャたちが暴れまわる横スクロール・シューティング。自機と同じ高さにいる敵を捕捉して攻撃できる「マーキングショット」が特徴。マザーボードにセガの「モデル2」を採用している。

恋愛クイズ ハイスクールエンジェル

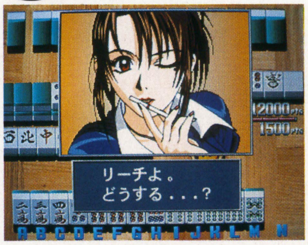
3/下 ■ナムコ ■クイズ



クイズに答えて女の子との交流を深めていく。正解したクイズの種類によってプレイヤーの性格が変化し，女の子との相性も変わっていく。キャラクター・デザインは窪岡俊之。

E雀さくら荘

3月 ■セイブ開発 ■麻雀



アパート「さくら荘」に引っ越した浪人2年目の主人公が，女の子たちと麻雀勝負をくり広げる。勝負は3ポイント制で，対戦相手の持ち点をゼロにすれば，ごほうび画像が見られる。

線脳（せんのう）

3月 ■カネコ ■アクションパズル



画面上部から落ちてくるチップを積み，チップのなかにあるラインをつなげていく。線をループさせたり，フィールドの端と端を線でつなぐようにすることでチップを消すことができる。

スーパーパズルボブル

3/上 ■タイトー ■パズル



マザーボード「タイトーGネット」を使った同シリーズの最新作。サイズのちがうバブルなど，特殊バブルが登場する。対戦モードでは，相手のフィールドにバブルを撃ちこむことが可能になった。

バスト ア ムーブ

3月 ■ナムコ/アトラス ■アクション



［プレイステーションから移植］対戦形式で進行する音楽アクション。BGMの1小節ごとに，表示されたコマンドをボタンとフットペダルで入力し，最終評価が相手よりも高ければ勝ちとなる。



ガチャガチャンプ

2/5 ■コナミ ■オムニバス



ミニゲームを集めた『チャンプ』シリーズ最新作。4方向レバーを2本使い，体力を要するゲームや反射神経を競うゲームをプレイしていく。ゲームは全20種類で，ふたり同時プレイが可能。



クレイジータクシー

2/24 ■セガ ■レーシング ■NAOMI



オープン・タクシーを運転するという一風変わったレーシング・ゲーム。海岸ぞいの街が舞台で，指示された場所にいる客を乗せて，制限時間内に目的地を目指す。自車は4種類から選択可能。



Game Music

今月の新作

『FFⅧ』のサントラが発売された。『チョコボレーシング』も，これまで『FF』シリーズに親しんできた人なら要注目のCDだ。ZUNTATAレコードの「ZUNTATA HISTORY」は，ファンとの連動企画と言える新シリーズ。

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉

●ポケモン♪ベストコレクション（メディアファクトリー）
【2月第1週】20位／15,890枚→【2月第2週】34位／9,960枚→【2月第3週】31位／9,800枚→【2月第4週】32位／9,250枚

●From the Bests…／金月真美（コナミ／キングレコード）
【2月第3週】33位／9,430枚→【2月第4週】71位／4,740枚

●サクラ大戦2ドラマCDシリーズ 青い鳥（太正十四年秋公演）（テイチク）
【2月第4週】86位／3,770枚

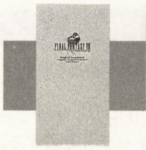
〈シングル〉

●Depend on you／浜崎あゆみ（avex）
【2月第1週】41位／6,400枚→【2月第2週】51位／4,890枚→【2月第3週】75位／2,860枚

●夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～／よーみ（ビクターエンタテインメント）
【2月第1週】77位／2,910枚→【2月第2週】83位／3,000枚

●PURE SNOW／佐々木ゆう子（パイオニアLDC）
【2月第2週】29位／9,990枚→【2月第3週】61位／3,750枚→【2月第4週】54位／4,390枚

（オリコン調べ／枚数は推定）



ファイナルファンタジーⅧ　オリジナル・サウンドトラック

3/1
■デジキューブ ■3,689円 ■CD SSCX-10028（4枚組）
■題材：ファイナルファンタジーⅧ（スクウェア）

主題歌「EYES ON ME」を含む，植松伸夫プロデュースによる74曲のオリジナル楽曲を完全収録。4枚組の豪華版。



NEO・GEO DJ Station2～B.O.F.リターンズ

3/3
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00361
■題材：「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズほか（SNK）

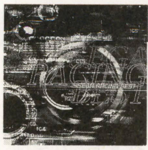
SNKの人気キャラクターがくり広げるバラエティCD。バンド「B.O.F.」をめぐるドラマや新ボーカル曲を収録。



悠久幻想曲アンサンブル　ドラマCD vol.2

3/3
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00362
■題材：悠久幻想曲アンサンブル（メディアワークス）

『悠久』ワールド＆キャラクターの日常が，オムニバス形式で描かれる。全7話に「ルーとイヴの裏ドラナイト3」を追加。



セガ レーシングベスト

3/3
■マーベラスエンターテイメント ■2,310円（税込） ■CD MJCA-00041
■題材：ダートデビルス，パワースレッド，バイクアスロンほか（セガ）

レーシング・ゲーム10作品より，“ドライブ・ミュージック”をコンセプトに選ばれた25曲＋アレンジ1曲を収録。



信長の野望　究極音盤

3/3
■コーエー ■3,200円（税込） ■CD KECH-1147～8（2枚組）
■題材：「信長の野望」シリーズ（コーエー）

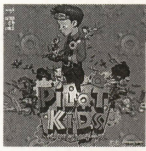
リマスター収録された『覇王伝』『武将風雲録』，初CD化となる『烈風伝』『将星録』のサウンドを一挙に収録。



アンジェリークRadioトーク1～炎と夢と，そして愛～

3/3
■コーエー ■2,800円（税込） ■CD KECH-1141
■題材：「アンジェリーク」シリーズ（コーエー）

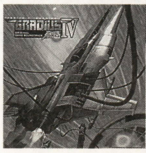
ラジオ番組のトークをCD化。飛田展男，結城比呂，立木文彦，岩田光央への質問といったCDオリジナル・パートも。



スペースボンバー／パイロットキッズ

3/5
■サイトロン／ゲーメスト ■1,890円（税込） ■CD SGCD-0006
■題材：スペースボンバー，パイロットキッズ（彩京）

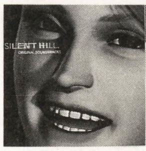
彩京のシューティング2タイトルのオリジナル・サウンドと，『戦国エース』のアレンジ1曲を収録。



グラディウスⅣ～復活　オリジナル・ゲーム・サントラ

3/5
■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込） ■CD KICA-7947
■題材：グラディウスⅣ～復活（コナミ）

2曲のアレンジ，SE集を含む全楽曲ほか，歴代のシリーズより選ばれた3曲をリマスター・バージョンで堪能できる。



サイレントヒル　オリジナル・サウンドトラック

3/5
■コナミ／キングレコード ■2,243円（税込） ■CD KICA-7950
■題材：サイレントヒル（コナミ）

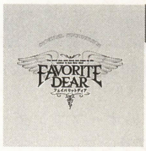
ゲームとほぼ同時に発売されるオリジナル・サウンド集。スペイン語ボーカル曲「Esperandote」も収録。



幸せのイメージ／藤崎詩織

3/5
■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込） ■CDシングル KIDA-7653
■題材：ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩（コナミ）

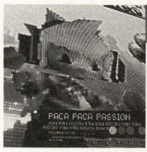
ゲームのタイトルどおり“旅立ち”がテーマのエンディング曲。藤崎詩織の1年ぶりのシングルとなる。



フェイバリットディア　オリジナルサウンドトラックス

3/5
■NECインターチャネル／キングレコード ■3,059円（税込） ■CD KICA-5026
■題材：フェイバリットディア（NECインターチャネル）

ゲーム中で使用されたサウンドを，オリジナル・バージョンにて完全収録。全33曲。



パカパカパッション　リミックスアルバム

3/5
■ツーファイブ ■2,940円（税込） ■CD TRCD-0001
■題材：パカパカパッション（ナムコ）

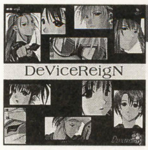
7曲のゲーム・サウンドをDJリミックス。オリジナル音源版を合わせた計14トラック＋αを収録。



サイキックフォース2012　アレンジサウンドトラックス

3/10
■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込） ■CD ZTTL-0037
■題材：サイキックフォース2012（タイトー）

作曲者のDr.HAGGYだけでなく，7人のZUNTATAメンバーがアレンジに参加した，DC版『2012』サウンド集。



デバイスレイン

3/17
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00363
■題材：デバイスレイン（メディアワークス）

『悠久』シリーズの作曲者，林　克洋によるフル・アレンジ曲，坂本真綾ボーカルの「Teens」CMバージョンを収録。



餓狼伝説 ワイルドアンビション　オリジナルサウンドトラックス

3/17
■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,890円（税込） ■CD PCCB-00364
■題材：餓狼伝説 ワイルドアンビション（SNK）

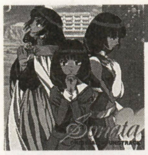
新曲をメインに，過去のシリーズのアレンジ，ボイス＆SEを，ハイパーネオジオ64基板音源にて完全収録。



サクラ大戦 花組クリスマス～奇跡の鐘～ サウンドトラック

3/17
■マーベラスエンターテイメント ■3,625円（税込） ■CD MJCA-00047（2枚組）
■題材：「サクラ大戦」シリーズ（セガ）

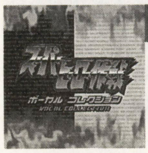
クリスマス・イベントでのソングやトークを収録したライブCD。『サクラ大戦』携帯着メロ集＆千社札の初回特典あり。



Sonata　オリジナルサウンドトラック

3/17　■ファーストスマイル・エンタテインメント　■3,262円（税込）
■CD FSCA-10079（2枚組）　■題材：Sonata（T&Eソフト）

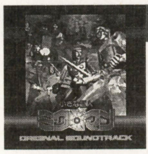
ゲームの舞台である3つの異世界のサウンドと，それぞれ1曲ずつのアレンジ，エンディング・ボーカルを収録。



スーパーヒーロー作戦　ボーカルコレクション

3/17　■ファーストスマイル・エンタテインメント　■2,854円（税込）　■CD FSCA-10073
■題材：スーパーヒーロー作戦（バンプレスト）

アレンジされた人気ヒーローのボーカル曲を，水木一郎，影山ヒロノブ，串田アキラといったシンガーが熱唱。



小さな巨人ミクロマン　オリジナルサウンドトラック

3/17　■ファーストスマイル・エンタテインメント　■2,548円（税込）　■CD FSCA-10082
■題材：小さな巨人ミクロマン（バンプレスト）

未使用曲を含むゲームの全オリジナル楽曲に，水木一郎が歌うテーマ曲「グッドラック地球」を追加したサウンド集。



トゥルー・ラブストーリー2　オリジナルサウンドトラック

3/17　■ファーストスマイル・エンタテインメント　■3,568円（税込）　■CD FSCA-10075（2枚組）
■題材：トゥルー・ラブストーリー2（アスキー）

オリジナル・サウンド全曲と，CDオリジナル版もプラスされた登場キャラクターの「手紙」を収録。



交響詩 アンジェリーク～天空の鎮魂歌（レクイエム）

3/17　■コーエー　■2,500円（税込）　■CD KECH-1140
■題材：アンジェリーク～天空の鎮魂歌（コーエー）

29曲のゲーム・サウンドと4編の語りを収録。書き下ろしショート・ストーリーなどを収録したブックレットつき。



約束の絆

3/17　■コーエー　■3,000円（税込）　■CD KECH-1149
■題材：約束の絆（コーエー）

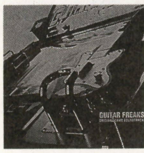
文化祭の準備に追われる主人公・弘樹と，彼を取り巻く女の子たちがくり広げるオリジナル・ドラマ。



あいたかった…／井上涼子

3/17　■データム・ポリスター　■1,050円（税込）　■CDシングル DPDX-5028
■題材：涼子のおしゃべりルーム（データム・ポリスター）

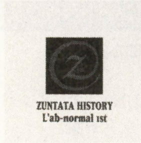
サターン版『涼子のおしゃべりルーム』のオープニング・テーマと挿入歌「Birthday song」をカップリング。



ギターフリークス　オリジナル・ゲーム・サントラ

3/18　■コナミ/キングレコード　■2,243円（税込）　■CD KICA-7955
■題材：ギターフリークス（コナミ）

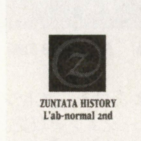
アレンジ・バージョンを含む24曲を収録した，オリジナル・サウンド集。ゲーム攻略のおともに。



ZUNTATA HISTORY L'ab-nomal 1st－1986～1991－

3/20　■ZUNTATAレコード　■2,550円（税込）　■CD ZTTL-0038
■題材：「ダライアス」シリーズ，「サイバリオン」ほか（タイトー）

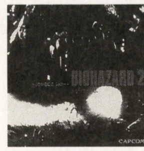
ZUNTATAサウンドの歴史をたどる新シリーズ。ファンクラブ会員のリクエストで選ばれた1986～91年の名曲を収録。



ZUNTATA HISTORY L'ab-nomal 2nd－1992～1995－

3/20　■ZUNTATAレコード　■2,550円（税込）　■CD ZTTL-0039
■題材：「ギャラクティックストーム」「プリルラ」ほか（タイトー）

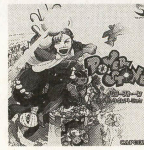
廃盤となったアルバムの楽曲やCD初収録の楽曲も楽しめる。「ZUNTATA HISTORY」キャンペーン応募券つき。



バイオハザード2 ドラマアルバム～小さな逃亡者 シェリー

3/20　■セルピュータ　■2,520円（税込）　■CD CPCA-1023
■題材：バイオハザード2（カプコン）

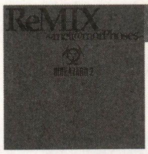
ラクーンシティ脱出後のシェリーの行方が明かされるドラマCD。ブックレットには，脚本を完全収録。



パワーストーン　オリジナル・サウンドトラック

3/20　■セルピュータ　■2,100円（税込）　■CD CPCA-1024
■題材：パワーストーン（カプコン）

「Manches Stage」のアレンジ・バージョンを筆頭に，全41曲を収録。初回分にはゲームのロゴが刻印されたメダルが。



バイオハザード2　ReMix～met@morphoses～

3/20　■セルピュータ　■1,470円（税込）　■LP CPLA-1001
■題材：バイオハザード2（カプコン）

DJ・ピストン西沢による4曲のリミックス・サウンドを収録した，限定生産のアナログ盤。



雪割りの花　ザ・ドラマCD

3/20　■SPE・ビジュアルワークス　■2,548円（税込）　■CD SVWC-7019
■題材：雪割りの花（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

第2次世界大戦のさなかにタイムスリップした香織を中心にくり広げられるオリジナル・ドラマ。



Little Love Letters 4th MAIL 緑ケ丘高校 松浦くるみ

3/20　■ビクターエンタテインメント　■1,575円（税込）　■CD VICL-60232
■題材：リトルラバーズシーソーゲーム（NTT出版/日経映像）

ミニドラマで「出会い」，ボイスレターで「卒業後」と，ゲームの前後を体験できるCDシリーズ第4弾。



プレイステーション版「火魅子伝～恋解」オリジナルサウンドトラック

3/21　■エアーズ　■3,059円（税込）　■CD AYCM-648
■題材：火魅子伝～恋解（博報堂）

林　哲司作曲による，大河ドラマを思わせるサウンドが特徴的なオリジナル・サウンド集。全42曲。



エリーのアトリエ　イメージソングブック　ライゼフユラー

3/21　■バンダイ・ミュージックエンタテインメント　■3,000円（税込）　■CD APCM-5124
■題材：エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師2（ガスト）

ゲーム・ストーリーをもとに書き起こされたイメージ・ソングを，長沢美樹をはじめとした6人の声優が歌う。



Face/Once Again To Try／五十嵐　友

3/21　■バンダイ・ミュージックエンタテインメント　■1,000円（税込）
■CDシングル APDM-5060　■題材：リフレインラブ2（リバーヒルソフト）

現役女子高生，五十嵐　友がボーカルのオープニング＆エンディング・テーマを，フルサイズで収録。



リフレインラブ2　オリジナルドラマ

3/21　■バンダイ・ミュージックエンタテインメント　■3,000円（税込）　■CD APCM-5123
■題材：リフレインラブ2（リバーヒルソフト）

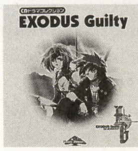
ゲーム中では語られない，7～9月のエピソードをオリジナル・ストーリーでドラマ化。CDのみの新キャラも登場する。



サクラ大戦2　ドラマCDシリーズ　オリジナル・サウンドトラック

3/25　■テイチク　■3,000円（税込）　■CD TECD-30442
■題材：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）

フルサイズ収録されたドラマCDシリーズのオリジナル・テーマソング4曲とそのカラオケ，BGMを楽しめる。



CDドラマコレクション『エクソダスギルティー』

3/25　■エニックス　■2,857円　■CD ENCA-1301
■題材：エクソダスギルティー（イマディオ）

「未来編」を舞台に，ゲーム・ストーリーの一部をドラマ化。スィーとラーライラのデュエット曲も収録。



北へ。／Four Seasons

3/25　■メディアファクトリー　■1,000円　■CDシングル ZMDZ-155
■題材：北へ。～White Illumination（ハドソン）

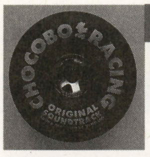
ゲームキャラ4人で構成された「Four Seasons」が歌うソング，メッセージを収録。東京ゲームショウ'99春で先行発売。



終りのない夢に向って／川澄綾子

3/25　■バップ　■1,000円（税込）　■CDシングル VPDG-20793
■題材：新世紀GPXサイバーフォーミュラ～新たなる挑戦者（バップ）

PS版『サイバーフォーミュラ』のイメージ・ソング。「ペンパルズ」によるオープニング・テーマも同時収録。



チョコボレーシング～幻界へのロード　オリジナル・サウンドトラック

3/26
■デジキューブ　■1,942円　■CD SSCX-10030
■題材：チョコボレーシング～幻界へのロード（スクウェア）

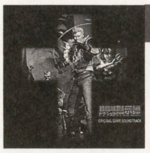
3曲の新曲と，歴代『FF』シリーズのアレンジ曲で構成。『サガ』シリーズで知られる伊藤賢治がプロデュース。



DANCING BLADEかってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden　ボーカル&サウンドファイル

3/26
■コナミ/キングレコード　■2,854円（税込）　■CD KICA-7958
■題材：DANCING BLADEかってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden（コナミ）

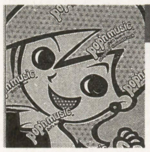
テレビアニメのような展開が特徴のオリジナル楽曲と，リマスター版「Believe」をはじめとするボーカルを収録。



悪魔城ドラキュラ黙示録　オリジナル・ゲーム・サントラ

3/26
■コナミ/キングレコード　■2,243円（税込）　■CD KICA-7942
■題材：悪魔城ドラキュラ黙示録（コナミ）

オリジナル・サウンドに加え，矩形波倶楽部のメンバーが生楽器演奏に参加するボーナス・トラックを堪能できる。



ポップンミュージック　オリジナル・サウンド・トラック

3/26
■コナミ/キングレコード　■1,835円（税込）　■CD KICA-7954
■題材：ポップンミュージック（コナミ）

多彩なジャンルの楽曲が楽しめる，同作のオリジナル・サウンド集。「life」フルコーラス・バージョン入り。



フレンズ～青春の輝き　オリジナル・サウンド・トラック

3/26
■NECインターチャネル/キングレコード　■2,548円（税込）　■CD KICA-5017
■題材：フレンズ～青春の輝き（NECインターチャネル）

サターン・ソフト『フレンズ』のオリジナル曲を収録。初回特典の特製しおりほか，キャンペーンも実施。



フレンズ～青春の輝き　アコースティックアレンジバージョン

3/26
■NECインターチャネル/キングレコード　■2,854円（税込）　■CD KICA-5024
■題材：フレンズ～青春の輝き（NECインターチャネル）

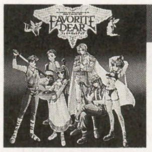
「オリジナル・サウンド・トラック」に収録されているサウンドから13曲を選び，アコースティックにアレンジして収録。



光のティアラ／favorite child*ai maeda

3/26
■NECインターチャネル/キングレコード　■1,223円（税込）　■CD KICA-5027
■題材：フェイバリットディア（NECインターチャネル）

ゲームの世界観と，登場キャラクターたちをイメージしたソングを，それぞれ1曲ずつ収録。ボーカルは前田　愛。



フェイバリットディア　キャラクター・ソング・ファイルスⅠ

3/26
■NECインターチャネル/キングレコード　■2,854円（税込）　■CD KICA-5028
■題材：フェイバリットディア（NECインターチャネル）

CDのために書き下ろされたキャラクター・ソング16曲のうち，8曲を収録したボーカル・アルバム。2枚同時発売。



フェイバリットディア　キャラクター・ソング・ファイルスⅡ

3/26
■NECインターチャネル/キングレコード　■2,854円（税込）　■CD KICA-5029
■題材：フェイバリットディア（NECインターチャネル）

「Ⅰ」と同じく，8曲のソングを収録。『フェイバリットディア』にてデビューした新人声優たちが歌う。



モンスターコンプリートワールド　オリジナルサウンドトラック

3/26
■エイジップ・ミュージック　■2,854円（税込）　■CD AZCA-10021
■題材：モンスターコンプリートワールド（アイディア・ファクトリー）

オリジナル楽曲のほか，アレンジ曲，ウインズによるオープニング&エンディング・テーマを収録。



ナース物語　オリジナルドラマ

3/26
■エイジップ・ミュージック　■2,854円（税込）　■CD AZCA-10022
■題材：ナース物語（毎日コミュニケーションズ）

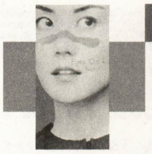
ゲームに登場する看護婦たちがくり広げる3話構成のオムニバス・ドラマ。出演声優によるトークもあり。



対戦ホットギミック／対戦ホットギミック快楽天

2/19
■ゲーメスト/サイトロン　■1,890円（税込）　■CD SGCD-0005
■題材：対戦ホットギミック，対戦ホットギミック快楽天（彩京）

計32曲のオリジナル・サウンドに，アレンジ曲，未使用曲，ボイスをプラス。3月5日発売のCDともに，㋘屋のみで販売。



EYES ON ME featured in FINAL FANTASYⅧ／フェイ・ウォン

2/24
■東芝EMI　■1,020円（税込）　■CDシングル TODT-5271
■題材：ファイナルファンタジーⅧ（スクウェア）

CMでもオンエアされた『FFⅧ』エンディング・テーマ。アジアの人気シンガー，フェイ・ウォンが歌う。



パイロットになろう！　オリジナルサウンドコレクション

2/26
■AMJ　■3,059円（税込）　■CD ABCA-6
■題材：パイロットになろう！（パック・イン・ソフト）

フライト・シーンをさわやかに演出する8曲のサウンドを収録。教官マーク（銀河万丈）のボイス・トラック入り。



ハードエッジ　オリジナルサウンドトラック

2/26
■AMJ　■3,059円（税込）　■CD ABCA-7
■題材：ハードエッジ（サンソフト）

プレイステーションの3D・AVG『ハードエッジ』のサウンド41曲を，オリジナル・バージョンにて収録。



ドラマCD「ファーストKiss☆物語」Vol.3　セカンドエピソード～蒼月ひより～

2/27
■ムービック　■2,800円　■CD MACM-1031
■題材：ファーストKiss☆物語（ヒューネックス）

これまでのドラマCDシリーズとは異なる設定で，ひよりを主人公とした新たなストーリーが楽しめる。

LD



サクラ大戦2　電影回顧録～太正十四年版～LD盤

3/25
■マーベラスエンターテイメント　■6,800円　■LD VPVF-70722
■題材：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）

ゲーム中のムービーや出演者インタビューなどを収録した同名ビデオのLD版。ビデオ未収録の映像も追加されている。

DataBase　ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

発売日	タイトル	発売元	価格
▼アルバム			
4月1日	★アンジェリークRadioドラマ1～さよなら，迷宮（ラビリンス）～	コーエー	〈込〉3,000円
	★シェンムー　オーケストラバージョン	ポリグラム	〈込〉2,500円
4月2日	★コナミベスト'99（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	★DANCING BLADE かってに桃天使！～外伝～ 第2巻（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	★（タイトル未定）／藤崎詩織	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
4月7日	ゼルダの伝説～時のオカリナ　リアレンジバージョン	徳間ジャパン	〈込〉2,500円
	★ATHENA～Awaking from the ordinary life オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,310円
	★デバイスレイン　ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
4月17日	★ゾンビリベンジ　オリジナルサウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	未定
	★マジカル・トロッコ・アドベンチャー　オリジナルサウンドトラック	マーベラスエンターテイメント	未定
4月20日	★グローバルフォース　オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	未定
4月21日	ゲームソフト「火魅子伝～恋解」キャラクターソング集	エアーズ	〈込〉3,059円
	★ギガウイング　オリジナルサウンドトラック	セルピュータ	〈込〉2,520円
	★バイオハザード2　ドラマアルバム エイダその後（仮）	セルピュータ	〈込〉2,520円
	★バイオハザード2　リミックス	セルピュータ	未定
	★サガフロンティア2　オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	未定
	★ウェルト オブ イストリア　オリジナル・サウンドトラック	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉2,500円
	★フェイバリットディア　ドラマCD	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉3,000円
	Little Love Letters 5th MAIL 緑ヶ丘高校 荻原なな	ビクターエンタテインメント	1,500円
	サウンドノベルエボリューション1　弟切草－蘇生編－ オリジナルサウンドトラック&アレンジ（仮）	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★餓狼伝説ワイルドアンビション　アレンジサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★VJ　オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
4月23日	桃太郎伝説　ドラマCD Vol.1	AMJ	〈込〉3,059円
	桃太郎伝説　ドラマCD Vol.2	AMJ	〈込〉3,059円
	★'99超兄貴伝説～ベスト&スーパーリミックス	NECインターチャネル／キングレコード	〈込〉3,059円
	★ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 ～旅立ちの朝　オリジナル・サウンド・トラック	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★ビートマニアⅡDX complete（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	★MIDI POWER Pro 7～グラディウス～	コナミ／キングレコード	〈込〉3,873円
4月24日	DJ☆CD　テイルズ オブ デスティニー Vol.1	ムービック	2,800円
	ドラマCD　東京魔人学園退魔陣 Vol.1	ムービック	2,800円
4月28日	★ATHENA～Awaking from the ordinary life ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
4月29日	サイバーオーグ　オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	未定
4月予定	テイルズオブファンタジア　オリジナル全集	ビクターエンタテインメント	未定
5月1日	★アンジェリークRadioトーク2～炎と夢と，そして友～	コーエー	〈込〉2,800円
5月8日	★ビートマニア 4th MIX complete（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	ドラマCD　テイルズ オブ ファンタジア Vol.1	ムービック	2,800円
5月21日	Little Love Letters 6th MAIL 緑ヶ丘高校 日向さゆり	ビクターエンタテインメント	1,500円
5月22日	DJ☆CD　テイルズ オブ デスティニー Vol.2	ムービック	2,800円
5月28日	聖少女艦隊バージンフリート　オリジナルサウンドトラック	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
5月29日	ドラマCD　テイルズ オブ デスティニー 天上編 Vol.1	ムービック	2,800円
	ドラマCD　東京魔人学園退魔陣 Vol.2	ムービック	2,800円
5月予定	ガレリアンズ　オリジナルサウンドトラック（仮）	ソニーレコード	未定
春頃予定	オウガバトル Person of Lordly Caliber サウンドトラック集（仮）	データム・ポリスター	〈込〉3,675円
	ブルースティンガー　オリジナルサウンドトラック	日本コロムビア	〈込〉2,730円
▼シングル			
4月1日	★莎花～江清日抱花歌～	ポリグラム	〈込〉1,000円
4月2日	★FEELING HEART／中司雅美	FIX／キングレコード	〈込〉1,020円
春頃予定	ブルースティンガー	日本コロムビア	〈込〉1,575円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●電車で電車でGO！GO！GO！2000／LOVE特急こまち／ZUNTATA-J.A.M.（ZUNTATAレコード）3月→3月20日

★……今月DataBaseに初登場した新作

新作発売予定表DataBase

DataBase Windowsシリーズ新作発売予定表

アスキーから，ゴルフ，タクティカルRPG，恋愛SLGの作成ツールが登場。T&Eソフトは『ハイドライド』を，ボーステックは『レリクス』をリメイク。システムソフトは過去の作品10タイトルをまとめた『ヴィンテージコレクション』を限定発売する。エレクトロニック・アーツ・スクウェアは，ルーカスアーツと提携し，「スターウォーズ」のゲームを発売することに。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応				
3月予定	ハイパー日本むかしばなしVol.1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
春頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部(オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	電車でGO！スペシャルパッケージ(3D)	SLG	アンバランス	8,800円
	電車でGO！スペシャルパッケージ マスコン付(3D)	SLG	アンバランス	14,800円
99年予定	(タイトル未定)	RPG	日本アプリケーション	未定
未定	おりがみ(仮)	教養	ありがた屋	未定
	ジャングルマスター 2	SLG	ありがた屋	9,700円
	神経衰弱(仮)	パズル	ありがた屋	未定
	パニック＆レスキュー～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	すぷーきぃ！	SLG+RPG	ANJIN	9,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	激闘！日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	日露戦争	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	ラストレポート	AVG	ショウエイシステム	9,800円
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	社交辞令(仮)	SLG	日本アプリケーション	未定
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	GUARDIANS：AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
▼Windows95／Windows98対応				
3月3日	彼氏彼女の事情 デスクトップアクセサリー集	アクセサリー	ガイナックス	5,800円
3月5日	アートディンクベストチョイス AⅢ～A列車で行こう 3	SLG	アートディンク	5,800円
	ベストプレープロ野球	野球SLG	アスキー	9,500円
	★宮脇俊三の鉄道紀行	教養	NECインターチャネル	9,800円
	★GAME LAND タロットの館 ～運命を映しだす 5 つの占い	占い	エム・エス・ディ・ジャパン	980円
	★GAME LAND ティータイムアグレッサーズ ～連鎖でストレス発散!!対戦落ち物ゲーム	アクションパズル	エム・エス・ディ・ジャパン	980円
	シムシティ3000	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
	太閤立志伝Ⅲ	SLG+RPG	コーエー	9,800円
	★ゴルフといったら…Links ～フェニックスへの飛翔	ゴルフ	スタンシステム	10,800円
	★ヘリコップス	アクション	ティー・イー・エヌ研究所	5,800円
	F-16 Aggressor(マ)	レーシング	ピーアンドエー	7,800円
	日本山歩シリーズ 九州Ⅱ編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	5,800円
3月6日	ディスクステーション22号〈春号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉 980円
3月11日	★限定版ヴィンテージコレクション	オムニバス	システムソフト	14,800円
3月12日	約束の絆	SLG	コーエー	9,800円
	火星計画 2	SLG	工画堂スタジオ	11,800円
	パワードール 3	SLG	工画堂スタジオ	11,800円
	ルナティックドーンⅢ	RPG	アートディンク	12,800円
	サイキックフォース2012(3D)	対戦格闘	タイトー	8,800円
	★HYPER GAME PACK Vol.1	オムニバス	ダットジャパン	3,980円
	馬なり1ハロン劇場98	競馬SLG	ボーステック	6,800円
3月13日	★ジェットコプター	フライトSLG	アクアシステム	6,800円
	トワイライトエクスプレスゴルフ2000 お台場コース	ゴルフ	トワイライトエクスプレス	未定
3月16日	KKND 2 クロスファイヤー	SLG	アイジーエス	9,800円
3月19日	マイケル・オーエン～WLS99	サッカー	アイドス・インタラクティブ	5,800円
	電車でGO！2 高速編(3D)	SLG	アンバランス	8,800円
	★SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP(マ)	レーシング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	7,800円
	★リアルタイム版大戦略バリューパック	SLG	システムソフト	9,800円
	★リアルタイム版大戦略マップコレクション	ツール	システムソフト	3,800円
3月20日	XIでコロコロAQUIちゃん	アクセサリー	SME・インターメディア	1,800円
	★リーダーラビッツ ようちえん	教育	ザ ラーニングカンパニー	5,800円
3月25日	★Nゲージ運転気分ゲーム ガタンゴトン	SLG	東芝EMI	5,800円
	★The TOUR	アクション	東芝EMI	6,800円
	★ずっといっしょ for Windows	SLG	東芝EMI	5,800円
	★NASCAR PINBALL	ピンボール	東芝EMI	4,800円
	★Revenge Of The Toys	オムニバス	東芝EMI	3,800円
3月26日	★手談対局Ⅲ～究極の囲碁	囲碁	コーエー	11,800円
	★たればんだといっしょ	アクセサリー	フォーティファイブ	3,800円
	★銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.3	スクリーンセーバー	ボーステック	2,980円
3月上旬	★ガメラスクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ウィズ	3,200円
	★大魔人スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ウィズ	3,200円
	発車よし！阪急京都線	SLG	阪急電鉄	4,800円
	★SiN Mission Pack：Wages of SiN	データ集	ピーアンドエー	4,800円
	SiN 公式追加パック	データ集	ピーアンドエー	未定
3月中旬	カルマ	アクションRPG	スターフィッシュ	7,800円
3月下旬	リトルウィッチパルフェ	AVG	工画堂スタジオ	未定
	サクラ大戦 Windows版	SLG	セガ	未定
	★太平洋戦線 3 真珠湾上空	データ集	トワイライトエクスプレス	4,800円
3月予定	WARZONE2100(マ)	3Dアクション	アイドス・インタラクティブ	(予) 7,800円
	テュロック 2 ～Seeds of Evil	3Dアクション	アクレイムジャパン	7,800円
	偽典・女神転生 東京黙示録	RPG	アスキー	9,800円
	ピンボールスピリッツ	ピンボール	アスキー	未定
	女神異聞録～ペルソナ	RPG	アスキー	8,800円
	★ウォーガズム完全日本語版	SLG	イマジニア	未定
	TOCA 2 REVDRIVE(マ)	レーシング	イマジニア	9,800円
	★StarWars ROGUE SQUADRON(マ)	アクション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	7,800円
	スタークラフト完全日本語版	SLG	ソース	9,800円
	★世界の翼	データ集	トワイライトエクスプレス	未定
	日本海軍機集	データ集	ぺんぎんワークス	未定
4月1日	★リーダーラビッツ ベイビー	教育	ザ ラーニングカンパニー	5,800円
	ピープルズジェネラル完全日本語版	SLG	メディアクエスト	8,800円
4月2日	三國志Internet	SLG	コーエー	8,800円
	戦士の決断 COMBAT FORCE	SLG	コーエー	(予)12,800円
4月10日	ジェットストリームDX	フライトSLG	アクアシステム	6,800円
4月16日	★レジオナルパワーⅡ	SLG	ボーステック	4,800円
4月23日	戦国美少女絵巻 空を斬る!!～春風の章	RPG	TGL	8,800円
4月上旬	★センチメンタルグラフティ デスクトップ・フレンド	アクセサリー	ムービック	6,000円
4月中旬	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
	日本山歩シリーズ 四国編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	5,800円
4月下旬	アートディンクベストチョイス ルナティックドーンⅡ	RPG	アートディンク	5,800円
	キングスクエスト マスクオブエターニティー完全日本語版	RPG	イマジニア	9,800円
	Fancire	SLG	AICスピリッツ	未定
	★ハイドライド	アクションRPG	T&Eソフト	未定
	ファイブ・ジェネレーションズ	SLG	マスターピース	未定
4月予定	シエラプロパイロット'99 セスナ機マスター最短コース 完全日本語版(仮)	フライトSLG	イマジニア	9,800円
	★StarWars X-Wing Alliance(マ)	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	7,800円
	★Sports Car GT Racer(マ)	レーシング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	7,800円
	デスクトップキャラクター ストレイシープ	アクセサリー	オルセン	1,200円
	日本陸軍機集	データ集	ぺんぎんワークス	未定
5月26日	★マジック＆メイヘム	SLG	ピーアンドエー	7,800円
5月予定	学研マルチメディア図鑑「鳥」	図鑑	学習研究社	4,600円
	学研マルチメディア図鑑「両生・は虫類」	図鑑	学習研究社	4,600円
	★ファーランドオデッセイ	RPG	TGL	未定
	★TOTAL ANNIHIRATION KINGDOMS	SLG	ピーアンドエー	4,800円
春頃予定	DAIKATANA	未定	アイドス・インタラクティブ	未定
	★REVENANT	RPG	アイドス・インタラクティブ	未定
	★コジコジダイアリー	アクセサリー	アスキー	未定
	電車でGO！	SLG	アンバランス	8,800円
	電車でGO！初回限定版(マスコン付)	SLG	アンバランス	14,800円
	F／A-18Eスーパーホーネット 完全日本語版	フライトSLG	イマジニア	未定
	レクイエム完全日本語版	3Dアクション	イマジニア	未定
	ワームス アルマゲドン(マ)	SLG	イマジニア	未定
	POP！(仮)	アクションパズル	エム・エス・ディ・ジャパン	未定
	ダンジョンキーパー 2	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	ファーストクイーン～ザ ニューワールド	SLG	呉ソフトウェア工房	未定
	ロイヤルブラッドⅡ ～ディナール王国年代記	SLG	コーエー	9,800円
	戦略プロ野球98年末版	野球SLG	システムソフト	9,800円
	★フェアリーリングス ～気ままにコンビネーション	SLG	システムソフト	未定
	セガラリー 2	レーシング	セガ	未定
	WANTED	3Dアクション	データウエスト	未定
	ファミリー将棋	将棋	マグノリア	3,980円
	ファミリー釣り～フライフィッシング	フィッシング	マグノリア	4,980円
	ファミリートランプ	カードゲーム	マグノリア	3,980円
	M1タンク プラトーン 2 完全日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	9,800円
	メック・コマンダー日本語版	SLG	メディアクエスト	9,800円
6月予定	DUKE NUKEM FOREVER(マ)	3Dアクション	ピーアンドエー	未定
	★麻雀天龍 2	麻雀	ボーステック	6,800円
7月予定	★銀河英雄伝説ⅢSP	SLG	ボーステック	6,800円
	日本山歩シリーズ 近畿Ⅰ編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
	日本山歩シリーズ 近畿Ⅱ編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	5,800円
夏頃予定	ボーイ・ミーツ・ボーイ～夏の決心	AVG	アイマジック	未定
	★恋愛シミュレーションツクール	ツール	アスキー	未定
	ヒーローズ オブ マイト＆マジックⅢ 完全日本語版(仮)	SLG	イマジニア	未定
	ラリーチャンプ'99(仮)	レーシング	イマジニア	未定
	サンバーン	AVG	サンテックジャパン	(予) 5,000円
	バルダーズゲート	アクションRPG	セガ	未定
	FT(仮)	SLG+RPG	バロック	未定
10月予定	日本山歩シリーズ 関東Ⅱ編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
	日本山歩シリーズ 中国編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	6,800円
	日本山歩シリーズ 中部Ⅲ編	エンターテインメント	山と渓谷社／NECインターチャネル	4,800円
11月予定	★銀河英雄伝説クリスマスパック99	SLG	ボーステック	未定
秋頃予定	メビウスリンク・リアル	SLG	アイマジック	未定
	DIABLOⅡ正規輸入版(マ)	RPG	ソース	9,800円
	★レリクス(仮)	アクションRPG	ボーステック	未定
12月予定	★銀河英雄伝説Ⅵ	SLG	ボーステック	未定
99年予定	ナツキコウ	AVG	インクリメントP	(予) 7,800円
	アダルトピンボール 天国と地獄(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	ハイステークスオーナーズクラブ (オンライン専用)	競馬SLG	シャングリ・ラ	未定
	トキオマテンロウ 2 (仮)	SLG	龍[RON]	未定
未定	ストラトスフィアー完全日本語版	SLG	アイジーエス	9,800円
	★ゴルフゲームメーカー	ツール	アスキー	未定
	★タクティクスRPGメーカー	ツール	アスキー	未定
	小学算数ドリル大臣 5 年	教育	アドウィン	12,000円
	小学算数ドリル大臣 6 年	教育	アドウィン	12,000円
	メモリアルゲームズ 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズ ロマンシア	アクションRPG	アンバランス	未定
	ゴーディアン・ノット	SLG	イマジニア	9,800円
	ドッチDEボール！	ドッジボール	SPS	未定
	ヒロインドリーム	SLG	SPS	未定
	★GAME LAND 美しきチャレンヂャー ～おうちでレッツ!!ボーリング	ボウリング	エム・エス・ディ・ジャパン	980円
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	ネットキャラクター ペプシマン Newバージョン	アクセサリー	オルセン	4,200円
	ネットキャラクター名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	4,200円
	レジオナルパワーコレクション	SLG	コスモスコンピューター	9,800円
	Silent Wail	SLG+RPG	サイベル	未定
	ロボクラッシュ・パワード(仮)	SLG	システムソフト	9,800円
	グランツ	アクション	宝島社	2,980円
	イースⅡエターナル	アクションRPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説Ⅴ(仮)	RPG	日本ファルコム	未定
	新・英雄伝説Ⅲ 白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	新・英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	パソコンであそぼう ダイヤブロック「でんしゃ」セット	データ集	パイオニアLDC	3,500円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行④ アフリカサバンナの動物たち・ヌーの大移動を追って(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行⑤ 沖縄の海 サンゴ礁の生きものたち(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95／Windows98／WindowsCE対応				
3月12日	★GAME PACK モバイル 1	オムニバス	ダットジャパン	3,480円
	★GAME PACK モバイル 2	オムニバス	ダットジャパン	3,480円
▼WindowsCE／CE2専用				
未定	金高慎一郎・姓名学事典CE	占い	ロディック	3,800円
	シグマ ゲーム・センセーション for WindowsCE2 Vol. 2	オムニバス	シグマ	1,500円
●アフターケア（Windows95／Windows98対応）				
1月29日	★デスクトップゲーム ピンボールvol. 2	ピンボール	オルセン	1,200円
2月9日	デスクトップキャラクター ASTRO BOY	アクセサリー	オルセン	1,200円
2月12日	M.I.A.（マ）	シューティング	ズー	3,400円
	カウンター・ブロウ	SLG	スターフィッシュ	8,800円
2月16日	アーマーコマンド（マ）	SLG	アイジーエス	オープン価格
	RPGクリエイタープロ	ツール	アイジーエス	オープン価格
2月26日	★鉄道模型シミュレーター 車両セット5 JR24系25型北斗星	データ集	アイ・マジック	3,980円
	コーリン・マクレー ラリー（マ）	レーシング	イマジニア	9,800円
	デスクトップミュージック「ショパン」	アクセサリー	オルセン	1,200円
	デスクトップミュージック「チャイコフスキー」	アクセサリー	オルセン	1,200円
	デスクトップミュージック「モーツァルト」	アクセサリー	オルセン	1,200円
	★おもしろいんだもん タイトーコレクション	アクセサリー	ビング	4,980円
2月27日	Top Gun Hornet's Nest（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
2月下旬	★太平洋戦線 2 ラバウル上空	データ集	トワイライトエクスプレス	3,800円

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

映画「ガメラ3」と内容がリンクした『ザ・タワーII』の追加データソフトが登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1／Windows95／Windows98対応				
3月20日	デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ Spring	画集	イマジニア	4,980円
	デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ Summer	画集	イマジニア	4,980円
	デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ Autumn	画集	イマジニア	4,980円
	デジタルミュージアム ヒロ・ヤマガタ Winter	画集	イマジニア	4,980円
春頃予定	あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」	画集	ガイナックス	（予）9,800円
	算数戦士ブラスター 4	教育	ソース	未定
未定	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集「新谷かおるILLUSTRATIONS」	画集	ガイナックス	（予）9,800円
	ふくやまけいこ「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
▼Windows95／Windows98対応				
3月5日	★できる学習クラブ モンモンタウンのケンチャコ大冒険 1年生用（P）	教育	NECインターチャネル	5,800円
	★できる学習クラブ りゅうぐうドームのケンチャコ大冒険 2年生用（P）	教育	NECインターチャネル	5,800円
3月10日	Platinum Cafe～YUMI TANIMURA the complete databaserom	データベース	ソニー・ミュージックエンタテインメント	7,800円
3月12日	星界の紋章イラストレーションズ	画集	ナインライブス	5,800円
3月13日	★ザ・タワーII スペシャルガメラパック（P）	SLG	オープンブック9003	11,800円
	★タワーキットCD「京都駅ビル」～ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒（P）	データ集	オープンブック9003	3,800円
3月18日	★必勝につながる「麻雀の先生」実践問題集 I	麻雀	ゼロ	5,800円
3月19日	★スタートレック：ボーグ日本語版（P）	AVG	データハウス ビーグル	8,800円
3月20日	ショックプライス500 囲碁	囲碁	SME・インターメディア	500円
	ショックプライス500 クロスワードパズル	クロスワードパズル	SME・インターメディア	500円
	ショックプライス500 すごろくファンタジー	ボードゲーム	SME・インターメディア	500円
	ショックプライス500 ダイナマイト	アクション	SME・インターメディア	500円
	宇宙戦艦ヤマト Master Edition CD-ROM	データベース	NECインターチャネル	15,800円
	★リーダーラビッツ 算数ファイター	教育	ザ ラーニングカンパニー	5,800円
	★リーダーラビッツ 小学1年生	教育	ザ ラーニングカンパニー	5,800円
	★リーダーラビッツ 小学2年生	教育	ザ ラーニングカンパニー	5,800円
	★リーダーラビッツ もうすぐ1年生	教育	ザ ラーニングカンパニー	5,800円
3月25日	ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース 4月号	教育	ジャストシステム	2,800円（通販）
	ジャストキッズ ももんがクラブ 6・7・8歳コース 4月号	教育	ジャストシステム	2,800円（通販）
	★日本の野草図鑑（P）	図鑑	シンフォレスト	4,900円
	★Nゲージワールド 世界最大のジオラマ	データベース	東芝EMI	4,800円
	★GARAGE"ガラージュ	AVG	東芝EMI	4,800円
	★ずっといっしょCD-ROM COLLECTION どきどき桜子さん	オムニバス	東芝EMI	3,800円
	★3D ULTRA Nascar Pinball（P）	ピンボール	ピーアンドエー	4,800円
3月上旬	ポムダピワールドVol. 3 こわくて こわくて もうたいへん	教育	メディアファクトリー	3,980円
3月下旬	ドラゴンマガジンROM-BOOK 魔術士オーフェン～オーフェンで遊ぼう	エンターテインメント	角川書店	4,800円
3月予定	★世界遺産 The World Heritage（P）	写真集	シンフォレスト	4,900円
	★長岡秀星作品集 The Art of SHUSEY NAGAOKA（P）	画集	シンフォレスト	3,900円
4月9日	サイキックフォース2012 ジグソーパズルCD-ROM（仮）	パズル	タイトー	4,800円
4月中旬	★Weiβ Kreuz（ヴァイスクロイツ）	素材集	ムービック	5,800円
4月予定	★月 The Moon Healing（P）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★日本鉄道紀行 SL（仮）（P）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★日本の名城（仮）（P）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	Fly！（マ）	フライトSLG	ピーアンドエー	未定
春頃予定	ペーパーフィギュア スターウォーズvol. 4 ダース・ベイダー	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ペーパーフィギュア スターウォーズvol. 5 ストームトルーパー	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	タワーキットCD「東京タワー」～東京電波ジャック（P）	データ集	オープンブック9003	2,900円
未定	★AQUAZONE ™ アロワナ（P）	データ集	オープンブック9003	未定
	★Pinna カナリヤ（P）	SLG	オープンブック9003	7,800円
	★Pinna コキンチョウ（P）	SLG	オープンブック9003	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	しのらうえあしりーず しのらぶっく	ツール	オラシオン	3,800円
	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	スモッカの漢字の島ジパング	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	スタートレック オフィシャルファイル	データベース	トーメン	未定
●アフターケア（Windows95／Windows98対応）				
1月29日	ミスII～ソウルブライター（P）	SLG	ラビックス	9,800円
2月1日	★7時間でわかる小学6年分の算数	教育	CAIメディア共同開発	6,980円
2月20日	ペーパーモデル スターウォーズvol. 3 ～ジェダイの復讐より MILLENIUM FALCOM & IMPERIAL AT-ST	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
2月24日	ペーター佐藤 Hello! Kids	画集	アベエッチェボンボ	4,800円
2月25日	アニメ中学理科1年1分野Ver.2.0	教育	アドウィン	12,000円
	アニメ中学理科1年2分野Ver.2.0	教育	アドウィン	12,000円
	アニメ中学理科2年1分野Ver.2.0	教育	アドウィン	12,000円
	アニメ中学理科2年2分野Ver.2.0	教育	アドウィン	12,000円
	アニメ中学理科3年1分野Ver.2.0	教育	アドウィン	12,000円
	アニメ中学理科3年2分野Ver.2.0	教育	アドウィン	12,000円
	ジャストキッズ ももんがクラブ 3・4・5歳コース 3月号	教育	ジャストシステム	2,800円（通販）
	ジャストキッズ ももんがクラブ 6・7・8歳コース 3月号	教育	ジャストシステム	2,800円（通販）
2月26日	電脳クイズダム	クイズ	ナインライブス	6,000円

（マ）……日本語マニュアル付英語版／（P）……PowerMacintosh専用／
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

PowerMacintosh専用で『シムシティ3000』の発売が決定した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月9日	デスクトップキャラクター ASTRO BOY	アクセサリー	オルセン	1,200円
3月26日	★デスクトップゲーム ピンボールvol. 2	ピンボール	オルセン	1,200円
5月予定	★銀河英雄伝説V（P）	SLG	ボーステック	10,800円
	★銀河英雄伝説プラス（仮）（P）	SLG	ボーステック	11,800円
春頃予定	パチンコ（仮）	パチンコ	I.S.C.	未定
99年予定	★シムシティ3000（P）	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	STARCRAFT MAC版正規輸入版（マ）	SLG	ソース	オープン価格
未定	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	囲碁（P）	囲碁	ネクストン	9,800円
●アフターケア				
2月12日	デスクトップキャラクター 名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	1,200円

（P）……PowerMacintosh専用

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

AOUショー直後ということで，新作が大量に発表された。カプコンは『ストIII 3rd』を正式に発表。ナムコの『サブマリンズ』は，潜望鏡をのぞいて潜水艦を撃沈する往年の名作『サブマリン』のリメイク版。NAOMI対応ソフトも充実してきた。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
2月22日	★三国戦記	パズル	アルタ／エイブル
2月下旬	★ロジックプロアドベンチャー	パズル	テクモ／アミューズ
冬頃予定	ギガウィング	シューティング	カプコン／タクミコーポレーション
3月予定	★NFLブリッツ94	アメフト	SNK／アタリ
	★ことぶきグランプリ～めざせ！原チャリキング	レーシング	テクモ／シスコンエンタテインメント
	★ファイナルハロン 2	競馬	ナムコ
4月上旬	人鳥流（じんちょうる）	アクション	日本システム
6月予定	★RCでGO！	レーシング	タイトー
春頃予定	★ギャロップレーサー 3	競馬	テクモ
	★とんでもクライシス！	アクション	テクモ／徳間書店
未定	★EZ 2 Dj	アクション	アミューズワールド
	★バトルバクレイド	シューティング	エイティング／ライジング
	★エリア51 サイト4	ガンシューティング	SNK／アタリ
	★ストリートファイターIII 3rdストライク	対戦格闘	カプコン
	★ドラムマニア	アクション	コナミ
	パチンコセクシーリアクション 2	パチンコ	サミー
	★バトルギア	レーシング	タイトー
	★メガタッチ	オムニバス	テクモ
	★サブマリンズ	3Dシューティング	ナムコ
	武蔵厳流記	アクション	ビスコ
▼MVS			
春頃予定	キャプテントマディー	アクション	ビスコ
▼NAOMI			
3月中旬	★エアラインパイロッツ	フライトSLG	セガ
4月下旬	★ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館	プロレス	セガ
4月予定	★アイドル雀士スーチーパイIII（仮）	麻雀	ジャレコ
未定	★ギルティギア 2	対戦格闘	サミー
	★ダービーオーナーズクラブ	競馬	セガ
	★対戦パズル クルットストーン	アクションパズル	セガ
	★リングアウト フォーバイフォー	レーシング	セガ
	デッドオアアライブ 2	対戦格闘	テクモ
	★ガンビート	レーシング	トレジャー
	★紫炎龍 2（仮）	シューティング	童
	★ダイナマイトロボ2000（仮）	アクション	童
▼アレック64			
未定	★スーパーリアル麻雀VS	麻雀	ビスコ
	テニス（仮）	テニス	ビスコ
	★バリアントシュヴァンツァー	シューティング	ビスコ
	★五月陣戦 3	将棋	ビスコ

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●餓狼伝説ワイルドアンビション（SNK）1月下旬→1月28日●ギャルズパニックS2（カネコ）1月下旬→2月下旬●ダンスダンスレボリューション 2nd MIX（コナミ）2月下旬→2月16日●500GP（ナムコ）2月→3月中旬●ガンバァール（ナムコ）2月→2月中旬●パズルDEボーリング（日本システム）1月下旬→2月10日

★……今月DataBaseに初登場した新作

発表

輝け！日本ゲーム・ミュージック大賞

第19回（1998年下半期）

協力：アンティノスレコード／エアーズ／エイジップミュージック／avex／AMJ／SPE・ビジュアルワークス／エニックス／NECインターチャネル／オリコン／キティエンタープライズ／キューン・ソニーレコード／キングレコード／ケイエスエス／コーエー／コナミ／コンパス／セルピュータ／ソニー・ミュージックエンタテインメント／ZUNTATAレコード／ゼスト／テイチク／テクノソフト／データウエスト／データム・ポリスター／デジキューブ／東芝EMI／徳間ジャパン／ドリームジャパン／日本クラウン／日本コロムビア／ハニーホルモン／バンダイ・ミュージックエンタテインメント／パイオニアLDC／ビクターエンタテインメント／ファーストスマイル・エンタテインメント／フォーライフレコード／フロム・ソフトウエア／ポニーキャニオン／ポリグラム／マーベラスエンターテイメント／マリン・エンタテインメント／ムービック／メディアファクトリー／メディアリング／ワーナーミュージック・ジャパン／ワンダーエンターテイメント／ワンダースピリッツ（50音順）

大賞 ビートマニア3rd MIX complete

■発売元：コナミ／キングレコード

828point（ランキング420point 読者投票408point）



受賞の言葉（コナミ・竹安 弘）

名誉ある賞をいただき，開発者一同，たいへんうれしく思っています。

最初のバージョンの『ビートマニア』の音楽は，すべてコナミのサウンド・スタッフによる作曲でしたが，『2nd MIX』ではヒロシワタナベさん，『3rd MIX』ではnuvo nudeさんにも楽曲を提供していただき，音楽ジャンル的にも，ゲーム的にも大きく発展させることができたのではないかと思います。

これからも多彩なアーティストとのコラボレーションをとおして『ビートマニア』の音楽世界を広げていきます。

ありがとうございました。

第2位 サクラ大戦2 蒸気蓄音館

■発売元：マーベラスエンターテイメント

335point（ランキング54point 読者投票281point）



受賞の言葉（マーベラスエンターテイメント・松本慶明）

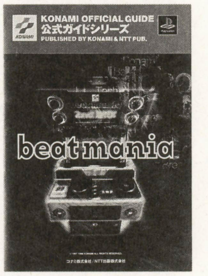
ファンのみなさまの熱い支持をいただき，惜しくも2位ではありましたが，昨年に引きつづいてのランクインという快挙を成し遂げたことをとても光栄に感じています。そして，広井王子氏，田中公平氏をはじめとする本作に関わったスタッフのみなさま，本当にありがとうございました。

99年，『サクラ大戦』は，さらなる展開をつづけます。応援よろしくお願いいたします。

第3位 ビートマニア公式ガイド

■発売元：コナミ／NTT出版

239point（ランキング0point 読者投票239point）



受賞の言葉（コナミ・高口友昭）

こんなにすごい評価をいただき，みんなに厚い感謝と感激。「ビートマニア公式ガイド」は“見る攻略・聴く攻略”を目指した内容。曲を聴くのが，音ゲーの鉄則。だからPSオリジナル曲を収録。それでみんなのスキルが上がれば満足。そんな流れを今後も見つめ，お役に立てる書籍の作成。ますます広がる『ビーマニ』シリーズ，迫力がちがう興奮がちがう，今後もコナミにご期待ください。

順位	タイトル	メーカー	ポイント	
第4位	ぷよぷよSUN DX.	テイチク	199 point	ランキング 0point 読者投票 199point
第5位	メタルギアソリッド オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ／キングレコード	182 point	ランキング 0point 読者投票 182point
第6位	ゼルダの伝説～時のオカリナ オリジナル・サウンドトラック	ポニーキャニオン	176 point	ランキング 0point 読者投票 176point
第7位	幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ コンプリートボックス	コナミ／キングレコード	137 point	ランキング 0point 読者投票 137point
第8位	グランツーリスモ ロックアレンジ	ファーストスマイル・エンタテインメント	130 point	ランキング 0point 読者投票 130point
第9位	サイキックフォース2012 アーケードサウンドトラックス	ZUNTATA レコード	124 point	ランキング 0point 読者投票 124point
第10位	ソニックアドベンチャー リミックス	東芝EMI	113 point	ランキング 0point 読者投票 113point

■本賞の決定システム■

日本ゲーム・ミュージック（GM）大賞は，以下の①と②のポイントの合計で順位を決定している。

①読者からの投票ポイント

②オリコンにチャート・インしたときの売り上げポイント。これは，大賞の発表前号から半年前にさかのぼって計算される（今回は'98年10月号～'99年2月号）

★ランキング・ポイント

オリコン推定売り上げ枚数÷200

※小数点以下四捨五入

（例）19,280枚→18,110枚→10,950枚と売れた作品は，

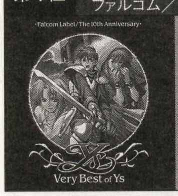
96＋91＋55＝242ポイントを獲得。

人気と売り上げを制覇した作品に，大賞の栄冠が輝く！

企画部門

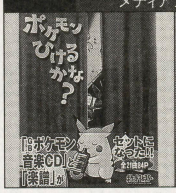
ベーマガらしい結果となった。「ポケモン」は企画内容に加え，凝った装丁もポイント高し。

第1位 ベリーベストオブイース
ファルコム／キングレコード



372 point
★
ランキング 0point
読者投票 372point

第2位 ポケモンひけるかな?
メディアファクトリー



245 point
★
ランキング 0point
読者投票 245point

第3位 スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション2
ファーストスマイル・エンタテインメント



215 point
★
ランキング 56point
読者投票 159point

順位	タイトル	メーカー	ポイント	
第4位	ドラマCD メタルギアソリッド Vol.1	コナミ／キングレコード	202 point	ランキング 0point 読者投票 202point
第5位	ベリーベストオブ英雄伝説III「白き魔女」	ファルコム／キングレコード	178 point	ランキング 0point 読者投票 178point
第6位	ZUNTATA LIVE 1998「güiten Talk」from the earth	ZUNTATA レコード	177 point	ランキング 0point 読者投票 177point
第8位	ストリートファイターEX ドラマCD	セルピュータ	126 point	ランキング 0point 読者投票 126point
第9位	矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部BEST Vol.2	コナミ／キングレコード	119 point	ランキング 0point 読者投票 119point
第10位	K.O.F. THE BEST—Selected by Characters—	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	113 point	ランキング 0point 読者投票 113point

シングル部門

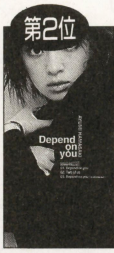
やはり湯川専務のインパクトは強かった。「Depend～」は，ランキング，読者ポイントともコンスタントに獲得しての受賞。

第1位 Dreamcast／湯川専務
日本コロムビア



1157point
★
ランキング 98point
読者投票 1059point

第2位 Depend on you／浜崎あゆみ
avex



1133point
★
ランキング 587point
読者投票 546point

第3位 Believe／桑島法子
コナミ／キングレコード



498point
★
ランキング 19point
読者投票 479point

順位	タイトル	メーカー	ポイント	
第4位	奇跡の鐘～So special a day／Happy Day Happy X'mas	マーベラスエンターテイメント	342 point	ランキング 62point 読者投票 280point
第5位	WHITE ALBUM	キングレコード	303 point	ランキング 37point 読者投票 266point
第6位	季節を抱きしめて／大藤 史	SPE・ビジュアルワークス	286 point	ランキング 74point 読者投票 212point
第7位	夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫／よーみ	ビクターエンタテインメント	234 point	ランキング 46point 読者投票 188point
第8位	熱き鼓動／尾藤イサオ	セルピュータ	180 point	ランキング 0point 読者投票 180point
第9位	闘え！ キカイオー	セルピュータ	171 point	ランキング 0point 読者投票 171point
第10位	クラッシュ万事休す98—99／すかすかじっぷす	キューン・ソニーレコード	149 point	ランキング 0point 読者投票 149point

総評，そして9年間を振り返って

世相を非常に反映した結果となった。しかし『3rd MIX』は，単にブームに乗っただけの作品ではなく，ユーロビート，ジャパニーズ・ポップス，民族音楽といった多彩なサウンドを盛りこむことで，より多くの人が親しめる作品に仕上がっている。「ゲームを飾る」のではなしにゲームと密接な関係にあるサウンドは，新しい形の「純粋なGM」と言えるだろう。

さて，この9年間，GM界はさまざまな変遷を経てきた。アーケード音楽最盛期，パソコン&家庭用ゲーム機の音源の飛躍的進化，声優ブーム――。現在はそのありかたについていろいろ物議がかもされているが，結局，他人はどうあれ，そのなかから1枚でも，大好きになれるCDが見つけられればそれでいいと思う。ノリに没頭し，世界を感じ，あるいは一緒に泣き，笑い，感動する。自分にもっとも「近い」位置に存在できる音楽，それがGMなのかもしれない。 （文／中村京子）

第19回日本ゲーム・ミュージック大賞 ランキング・ポイント一覧

（集計期間：'98年7月第2週～'99年1月第4週まで）

■■アルバム・GM部門■■
●サクラ大戦2 蒸気蓄音館（マーベラスエンターテイメント）
54point=10,780枚
【7月第4週】46位／6,370枚→73位／4,410枚
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ オリジナルサウンドトラックス（ポニーキャニオン/サイトロンレーベル）
49point=9,890枚
【8月第5週】41位／6,970枚→98位／2,920枚
●ビートマニア 3rd MIX complete（コナミ/キングレコード）
420point=83,960枚
【12月第1週】14位／40,220枚→24位／16,780枚→37位／8,990枚→53位／5,730枚→86位／5,600枚→87位／3,560枚→96位／3,080枚

■■アルバム・企画部門■■
●アンジェリーク外伝2～緋の輪郭 Vol.4（コーエー）
16point=3,240枚
【7月第2週】95位／3,240枚
●スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション2（ファーストスマイル・エンタテインメント）
56point=11,280枚
【7月第4週】44位／6,690枚→71位／4,590枚
●ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.2（コナミ/キングレコード）
19point=3,880枚
【8月第3週】83位／3,880枚
●サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ ラジヲドラマ・少年レッド（テイチク）
16point=3,220枚
【8月第4週】94位／3,220枚
●Hero/朝日奈夕子（コナミ/キングレコード）
18point=3,500枚
【9月第2週】86位／3,500枚
●虹のリトグラフ/虹野沙希（コナミ/キングレコード）
26point=5,150枚
【10月第3週】58位／5,150枚
●サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ ラジヲドラマ・喜劇リア王（大正十四年夏公演）（テイチク）
19point=3,830枚
【10月第3週】83位／3,830枚
●悠久幻想曲 THE BEST—Selected by Characters—（ポニーキャニオン/サイトロンレーベル）
20point=4,040枚
【11月第1週】84位／4,040枚
●My Sweet Days/館林見晴（コナミ/キングレコード）
24point=4,790枚
【11月第3週】75位／4,790枚

■■アルバム・対象外■■
●サクラ大戦～桜華絢爛～ 光録音館（マーベラスエンターテイメント）
15point=2,960枚
【9月第4週】99位／2,960枚
●Do-can/奥井雅美（キングレコード（スターチャイルド））
214point=42,870枚
【10月第1週】12位／31,020枚→44位／7,040枚→66位／4,810枚
●New Frontier/丹下 桜（コナミ/キングレコード）
109point=21,810枚
【10月第1週】23位／17,620枚→81位／4,190枚
●Touch and Go/金月真美（コナミ/キングレコード）
29point=5,710枚
【11月第1週】53位／5,710枚

■■シングル部門■■
●悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol.5 てんしのえがお/メロディ・シンクレア（ポニーキャニオン/サイトロンレーベル）
11point=2,220枚
【7月第4週】89位／2,220枚
●悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol.6 DREAM AND PEACE/ディアーナ・レイニー（ポニーキャニオン/サイトロンレーベル）
11point=2,200枚
【7月第4週】90位／2,200枚
●ときめきのオルゴール/春色の風の中で/金月真美（コナミ/キングレコード）
22point=4,330枚
【8月第1週】68位／4,330枚
●door/小畑由香里（SPE・ビジュアルワークス）
68point=13,660枚
【8月第2週】90位／2,360枚→【8月第5週に再登場】85位／2,760枚→76位／3,550枚→86位／2,600枚→89位／2,390枚
●Believe/桑島法子（コナミ/キングレコード）
19point=3,840枚
【8月第3週】65位／3,840枚
●季節を抱きしめて/大藤 史（SPE・ビジュアルワークス）
74point=14,760枚
【8月第5週】64位／4,370枚→75位／3,580枚→64位／3,730枚→79位／3,080枚
●涙のエール/虹野沙希（コナミ/キングレコード）
22point=4,300枚
【8月第5週】65位／4,300枚
●Hold On/マリーン（SPE・ビジュアルワークス）
15point=3,070枚
【11月第1週】68位／3,070枚
●奇跡の鐘～So special a day～/Happy Day Happy X'mas（マーベラスエンターテイメント）
62point=12,330枚
【11月第5週】29位／8,800枚→76位／3,530枚
●Dreamcast/湯川専務（日本コロムビア）
98point=19,540枚
【12月第1週】50位／6,050枚→62位／4,410枚→55位／5,030枚→60位／4,050枚
●Depend on you/浜崎あゆみ（avex）
587point=117,310枚
【12月第3週】6位／36,840枚→12位／29,610枚→17位／28,440枚→24位／12,150枚→26位／10,270枚
●WHITE ALBUM（キングレコード）
37point=7,380枚
【1月第1・2週】55位／7,380枚
●夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～/よーみ（ビクターエンタテインメント）
46point=9,240枚
【1月第1・2週】91位／4,410枚→98位／2,470枚→86位／2,360枚

■■シングル・対象外■■
●raging waves/I&Myself/林原めぐみ（キングレコード）
560point=111,970枚
【7月第2週】8位／50,340枚→18位／19,110枚→28位／12,000枚→39位／10,060枚→52位／5,620枚→61位／4,580枚→53位／5,400枚→54位／4,860枚
●ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）
555point=110,930枚
【7月第4週】31位／10,040枚→25位／17,800枚→30位／9,820枚→37位／7,970枚→32位／12,290枚→30位／11,050枚→32位／10,390枚→35位／8,930枚→40位／6,980枚→48位／5,370枚→60位／5,190枚→【10月第3週に再登場】74位／2,740枚→69位／2,360枚
●素肌の季節/MISSION（avex）
10point=1,970枚
【8月第1週】100位／1,970枚
●風といっしょに/小林幸子（メディアファクトリー）
735point=146,970枚
【9月第2週】17位／21,820枚→25位／12,700枚→22位／15,570枚→23位／16,460枚→27位／9,520枚→26位／10,130枚→24位／8,240枚→36位／7,420枚→43位／6,020枚→44位／6,740枚→64位／3,800枚→77位／3,040枚→71位／3,950枚→81位／3,270枚→69位／3,770枚→73位／3,270枚→60位／7,130枚→65位／4,120枚
●ローリング・ジェット・サンダー/ザ・ハイロウズ（キティレコード）
123point=24,510枚
【12月第4週】27位／14,980枚→67位／6,720枚→85位／2,810枚
（オリコン調べ／枚数は推定）

キワめればアツくなれる

強童5

ゴワッパーファイブ



ゲームを骨の髄までしゃぶりつくす，このコーナーでは，パソコン・ゲームのハイスコアを読者・編集部・メーカー入り乱れて争うぞ。ベーマガ編集部の治外法権企画だけに，裏ワザだって，バカネタだって，なんでもカモンの大歓迎なのだ。　（文／藪良小路）

㊙情報がいっぱい！

保多手「さっそく企画案や，スコアの投稿が届きましたね。読者様々です」

藪良「おお，なぜかメーカーの人の姿もちらほら見えてるじゃないか」

保多手「えーとマインスイーパの記録を送ってくれた加藤君からのお手紙。“どっかの雑誌で，タイマーをストップさせる方法が載っていたような気がするんだけどなぁ”ってのは真実。実際，カンタンに止められますが，ネット上では，実力で初級が4秒，上級は100秒以内のスコアが出ています。みんながんばれ！色瀬くんは，“手のひらの上でマウス使うのは意味ない”って。せめて足プレイ」

藪良「今月は載らなかったけど，D-ZAGくんのもうひとつの投稿のような，少々ヤバめのものも歓迎するよん」

保多手「Free・Flyクンも企画をいろいろありがとう。でも，家庭用ゲーム機は手を出すとキリがないからなあ。それに，ベーマガってパソコン総合誌らしいし。でも『Wiz外伝Ⅰ』のLv0キャラってのは，謎でいいよね。TNT爆弾くんは，フリーソフト，シェアウェアの紹介や，DOSゲームにも光を！と主張。スコアアタックと裏技に賞をつけてはどうかとも。これは，いいんじゃないですか～？」

藪良「システムソフトの『リアルタイム大戦略』の米軍装備を解析してきた読者がいた。これあると便利だな。載せちゃおう。今月の金賞あげるよ」

保多手「闘技場投稿者の参加が多いせいか，ノリが似てきそうでコワいですね」

藪良「載せきれない投稿とかスコアがたまってきたので，インターネット上に暫定サイトを置くよ。参考にしてくれ」

マインスイーパ

■マイクロソフト　■Windows3.1／95／98

初級	1位	8秒	山田知輝（アスキー）	マイクロソフト　インテリマウス マウスパッドなし（机の上）
	2位	9秒	色瀬秋代（神奈川県横浜市）	ロジテックM-C48（中国製） 週間少年チャンピオン（1999年12号）
中級	1位	45秒	加藤義啓（千葉県佐倉市）	NECマウス(中国製)製造番号LZA52502194 So-netマウスパッド
	2位	69秒	山田知輝（アスキー）	マイクロソフト　インテリマウス マウスパッドなし（机の上）
上級	1位	145秒	加藤義啓（千葉県佐倉市）	NECマウス(中国製)製造番号LZA52502194 So-netマウスパッド
	2位	69秒	山田知輝（アスキー）	マイクロソフト　インテリマウス マウスパッドなし（机の上）

Windwos標準付属のパズルゲームだけに参加者が多かった。記録申請のさいには使用したマウスとマウスパッドを明記のこと。初級（8×8：地雷10個），中級（16×16：地雷40個），上級（16×30：地雷99個）で地雷をすべて見つけるまでの時間を競う。セーブデータ：winmine.ini

デスカーズ

■アイジーエス　■Windows95／98

メトロシティ：ショート　1位　03：37.68　藪良小路（編集部）（アーケードモード）

レッドプラネット：ショート　1位　06：19.75　藪良小路（編集部）（アーケードモード）

カンタンに遊べるSFレーシング・ゲーム。各コースで，5周まわった時点のタイムを競う。アーケード・モードでの集計なので，敵車の妨害がアツイぞ。車種は自由。決算前で在庫を嫌う販売店のおかげで補充がうまくいかず，店頭からパッケージが消えている状態だとか。ぎゃふん。セーブデータ：Replayフォルダ内のDK_MetroCity_Short.Joy.30など

*スコアレポート
ブランディッシュ４～眠れる神の塔～　カジノ「eighth wonder」内ハンマースライム
スコア　１６３点　証明ファイル名　Ｂｒ４_ｗｉｎ¥Ｃｌｅａｒ¥Ｃｌｅａｒ０６．ｄａｔ
使用周辺機器　マウス・・・ＮＥＣ製９８ＮＸ付属　マウスマウスパッド・・・なし
ひとことテクニック
　やはり７２点を超えてからの入れ喰いが勝負ですね。そこで５～７キャラ分のタイムがあれば見込みあり！（こうなるのはだいたい５％）
青森県に生息中の　ペンネーム　Ｄ－ＺＡＧ　　　※ペンじゃねーだろ。
gosub *まだゆーか。
*二言三言。
　財産が２０００００００Ｔオーバーでーす。そのうち２００００００は現金で持ってます。どうやって貯めたかはわかると思いますが、少なくともハンマースライムは３時間以上やってます。封魂の護符を３０個貯めたりとかしました。もう。あ、ＶＴも壊れたようにやりました。キエンのデータ、プレイ時間が７２時間でした。（本当・Ｌｖ９９）当時は３８６、１６Ｍｈｚのメモリ１０２４ＫＢ＋６４０ＫＢ（懐かしい言い方）０．５Ｇハードディスク。ＤＯＳだとでかすぎ。で何とかやっていたＤＯＳ時代。それも、まだ１年前の話。かぁ～っ。＞ヲレは１６だ。で、当時の記録は９１点。変わって、Ｂｒ４やってみて、いぇ～いハンマースライムだ～。なーんてことを思いながら、たたいてみると、結果１２０点。正直、甘いなとは思いましたねぇ。
*まだゆーか。
　それで、いきなり話変わるんだけど、メルメラーダの遺跡１０の最初のあたり、穴があって通れないんですけど、どうしたらよいのでしょう？（下図）

```
                    壁
落・・下の階層まで落ちる     壁落
穴・・ふつうのダメージ穴   →  穴落
→・・メルメラーダの向き     壁落
                    壁
```

*うるさいってば。
現在ガラハッド１時間クリア向けてがんばってまーす。（カタコト）今のところ４４分で最終ボス手前まで来てますが、Ｌｖ不足できつい。クリアできたらまた懲りずに送ります。では～。
Ｗｒｉｔｔｅｎ　Ｂｙ　Ｄ－ＺＡＧ

青森県五所川原市　D-ZAG

千歳秋吉「キメ手はやはり後半戦の『ゴールドラッシュ』か。それとキミが悩んでいるメルメラーダ編の遺跡10序盤は，落とし穴のあいだにある床スイッチを探すべし」

募集要項

というわけで，今月載っているようなことは，おおむねセーブデータor画面ショットで募集中だ。また，みんなでスコアを争える課題ソフトの提案もよろしく。安くてアツくて初心者がとっつきやすいのがいいなあ。スペースの都合で載らないぶんは，すべてネット墓場行きだ。

宛先　〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「強童5」係

※裏技「〒141-8715電波ベーマガ強童５」で十分届いてしまうけど，郵便局のオッサンがいい顔をしないので，やっぱ住所は書いたほうがいいらしいぞ！

「強童5」URL：http://210.160.211.96/g5/
保多手「今月はほとんど投稿来ないだろうなぁとか思ってたら，原稿の締切を過ぎてからアツいハガキがばんばん届いて困ってしまいました！すでに語るも大火傷のスコアが結集しています。発表は来月だぁ！」

『リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦』アメリカ兵器ユニット・データ一覧（東京都品川区・佐藤くん）

No	兵器種類	兵器名	機数	耐久度	配置価格	高度	速度	燃料	武器1	武器2	武器3	武器4	武器5	装備	w1	w2	w3	w4	w5	備考
1	要撃機	F14トムキャット	4	2	14000	高空	4	700	フェニックス（空60）	スパロー（空70）	サイドワインダー（空60：ヘリ40）	20mmバルカン砲（空38：ヘリ70：車15：兵25）	無し	A	4	2	2	6	0	艦載機(5)
								500						B	0	4	4	6	0	
								500						C	6	0	0	6	0	
2	戦闘機	F－4Eファントム2	4	2	6800	高空	4	600	スパロー（空65）	サイドワインダー（空55：ヘリ35）	誘導爆弾（車60：兵75：艦25）	500lbs爆弾（車45：兵55：艦15）	20mmバルカン砲（空35：ヘリ65：車20：兵35）	A	0	4	4	0	6	艦載機(3)
								400						B	0	4	8	0	6	
								600						C	0	4	0	18	6	
								700						D	4	4	0	0	6	
3	戦闘機	F－15イーグル	4	2	17600	高空	4	900	スパロー（空70）	サイドワインダー（空60：ヘリ40）	誘導爆弾（車65：兵80：艦27）	1000lbs爆弾（車60：兵70：艦22）	20mmバルカン砲（空40：ヘリ75：車25：兵45）	A	4	4	0	0	6	
								600						B	0	4	0	18	6	
								600						C	0	4	6	0	6	
								700						D	0	4	0	12	6	
4	戦闘機	F－16F.ファルコン	4	2	13200	高空	4	600	サイドワインダー（空60：ヘリ40）	誘導爆弾（車65：兵80：艦27）	1000lbs爆弾（車60：兵70：艦22）	対地ロケット（車35：兵65：艦16）	20mmバルカン砲（空45：ヘリ75：車28：兵50）	A	6	0	0	0	6	
								600						B	2	0	12	0	6	
								600						C	2	6	0	0	6	
								500						D	2	0	0	60	6	
5	戦闘機	F／A－18ホーネット	4	2	15000	高空	4	400	スパロー（空65）	サイドワインダー（空60：ヘリ40）	1000lbs爆弾（車60：兵70：艦22）	ハープーン（艦37）	20mmバルカン砲（空45：ヘリ75：車25：兵45）	A	0	2	14	0	4	艦載機(4)
								500						B	0	2	7	0	4	
								400						C	0	2	0	2	4	
								600						D	2	4	0	0	4	
6	ステルス戦闘機	F－22ラプター	4	2	53000	高空	4	800	AMRAAM（空75）	サイドワインダー（空65：ヘリ45）	誘導爆弾（車65：兵80：艦27）	1000lbs爆弾（車60：兵70：艦22）	20mmバルカン砲（空45：ヘリ75：車15：兵25）	A	4	4	0	0	6	
								800						B	0	4	0	18	6	
								800						C	0	4	6	0	6	
7	攻撃機	A－6イントルーダー	4	2	5400	高空	7	700	誘導爆弾（車60：兵75：艦25）	1000lbs爆弾（車55：兵65：艦20）	ハープーン（艦35）	無し	無し	A	0	16	0	0	0	艦載機(3)
								900						B	0	0	2	0	0	
								700						C	4	0	0	0	0	
								900						D	0	8	0	0	0	
8	攻撃機	A－7コルセア	4	2	9000	高空	7	600	誘導爆弾（車60：兵75：艦25）	1000lbs爆弾（車55：兵65：艦20）	サイドワインダー（空55：ヘリ35）	20mmバルカン砲（空25：ヘリ55：車28：兵50）	無し	A	0	14	2	6	0	艦載機(4)
								600						B	6	0	2	6	0	
								600						C	0	7	4	6	0	
								800						D	0	7	2	6	0	
9	攻撃機	A−10サンダーボルトⅡ	4	2	11200	高空	8	500	誘導爆弾（車60：兵75：艦25）	1000lbs爆弾（車55：兵65：艦20）	対地ロケット（車30：兵60：艦15）	サイドワインダー（空55：ヘリ35）	30mm機関砲（空5：ヘリ30：車45：兵75）	A	0	18	0	0	6	
								600						B	6	0	0	2	6	
								600						C	0	12	0	0	6	
								600						D	0	0	90	0	6	
10	戦闘攻撃機	F－111アードバーク	4	2	14000	高空	4	800	誘導爆弾（車60：兵75：艦25）	500lbs爆弾（車45：兵55：艦15）	サイドワインダー（空55：ヘリ35）	20mmバルカン砲（空30：ヘリ60：車20：兵35）	無し	A	0	36	0	6	0	
								800						B	8	0	0	6	0	
								1000						C	0	24	0	6	0	
								1000						D	0	0	6	6	0	
11	戦闘攻撃機	F－15ES.イーグル	4	2	18000	高空	4	600	スパロー（空70）	サイドワインダー（空60：ヘリ40）	1000lbs爆弾（車63：兵73：艦24）	誘導爆弾（車68：兵83：艦27）	20mmバルカン砲（空35：ヘリ70：車28：兵50）	A	0	4	18	0	6	
								600						B	0	4	0	6	6	
								700						C	0	4	1	0	6	
								900						D	4	4	0	0	6	
12	ステルス戦闘機	F－117Aナイトホーク	4	2	30000	高空	7	400	誘導爆弾（車75：兵90：艦32）	無し	無し	無し	無し	A	4	0	0	0	0	
13	VTOL	AV－8Bハリアー	4	2	12800	高空	7	400	誘導爆弾（車60：兵75：艦25）	500lbs爆弾（車45：兵55：艦15）	サイドワインダー（空55：ヘリ65）	25mm機関砲（空25：ヘリ65：車25：兵45）	無し	A	0	12	2	4	0	VTOL(4)
								400						B	7	0	2	4	0	
								400						C	0	0	4	4	0	
14	輸送機	輸送機	1	4	3000	高空	8	1200	無し	無し	無し	無し	無し							車両・歩兵搭載数(3)
15	対潜哨戒機	P－3Cオライオン	2	4	11600	高空	8	1300	Mk46（潜35）	爆雷（潜15）	ハープーン（艦35）	無し	無し	A	4	0	4	0	0	
								1300						B	8	0	0	0	0	
								1300						C	0	24	0	0	0	
16	対潜哨戒機	S－3バイキング	2	4	10000	高空	7	1000	Mk46（潜35）	爆雷（潜15）	ハープーン（艦35）	無し	無し	A	4	0	0	0	0	艦載機(4)
								1000						B	0	6	0	0	0	
								1000						C	0	0	2	0	0	
17	早期警戒機	E－3セントリー	2	5	35000	高空	7	1500	無し	無し	無し	無し	無し							
18	早期警戒機	E－2Cホークアイ	2	5	27600	高空	8	1400	無し	無し	無し	無し	無し							艦載機(4)
19	電子戦機	EA－6ブラウラー	2	2	6900	高空	7	700	無し	無し	無し	無し	無し							艦載機(3)
20	電子戦機	EF－111レイブン	2	2	11400	高空	4	800	無し	無し	無し	無し	無し							
21	偵察機	RF－4ファントム2	2	2	6600	高空	4	500	無し	無し	無し	無し	無し							艦載機(2)
22	給油機	給油機	2	2	18000	高空	7	1200	無し	無し	無し	無し	無し							
23	攻撃ヘリ	AH－1ヒューイコブラ	4	2	4600	低空	10	600	TOW（車75）	対地ロケット（車20：兵60：艦12）	20mm機関砲（ヘリ12：車15：兵35）	無し	無し	A	8	12	6	0	0	ヘリ(2)
														B	0	24	6	0	0	
24	攻撃ヘリ	AH－64アパッチ	4	2	6400	低空	10	600	ヘルファイアー（車85）	対地ロケット（車20：兵60：艦12）	30mm機関砲（ヘリ15：車20：兵38）	無し	無し	A	16	0	6	0	0	ヘリ(3)
								600						B	8	12	6	0	0	
								600						C	0	24	6	0	0	
25	空中機動歩兵	UH－1イロコイ	4	2	3200	低空	12	600	TOW（車35）	対地ロケット（車10：兵30：艦10）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	A	0	0	6	0	0	ヘリ(2)
								600						B	0	24	0	0	0	
								600						C	4	0	0	0	0	
26	空中機動歩兵	UH－60ブラックホーク	4	2	4800	低空	10	700	ヘルファイアー（車40）	機銃（ヘリ10：車10：兵30）	無し	無し	無し	A	0	6	0	0	0	ヘリ(3)
								700						B	16	0	0	0	0	
27	空中機動歩兵	V－22オスプレイ	4	2	9000	低空	8	1000	無し	無し	無し	無し	無し							ヘリ(4)
28	主力戦車	M60A3	8	3	1800	陸上	27	2700	105mm砲（車72：兵77）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	無し	A	6	10	0	0	0	車両(2)
29	主力戦車	M1エイブラムス	8	3	3600	陸上	23	2200	105mm砲（車75：兵80）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	無し	A	6	23	0	0	0	車両(2)
30	主力戦車	M1A1エイブラムス	8	3	4000	陸上	23	2200	120mm滑空砲（車88：兵93）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	無し	A	4	23	0	0	0	車両(2)
31	軽戦車/偵察車両	M3ブラッドレイ	8	2	880	陸上	24	2700	TOW（車50）	25mm機関砲（ヘリ12：車18：兵35）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	A	7	10	4	0	0	車両(1)
32	軽戦車/偵察車両	M8	8	2	1120	陸上	23	2500	105mm砲（車60：兵65）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	無し	A	4	3	0	0	0	車両(1)
33	歩兵戦闘車	M2ブラッドレイ	8	2	1000	陸上	24	2700	TOW（車50）	25mm機関砲（ヘリ11：車20：兵36）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	A	2	8	4	0	0	車両(1)
34	自走対空砲	M163	8	2	2560	陸上	24	2600	20mmバルカン砲（空18：ヘリ25：車16：兵35）	無し	無し	無し	無し	A	12	0	0	0	0	車両(2)
35	機械化歩兵	M113	8	1	280	陸上	24	2700	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	無し	無し	A	4	0	0	0	0	車両(1)
36	補給車	補給車	8	1	160	陸上	20	5000	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	無し	無し	A	6	0	0	0	0	車両(1)
37	対空ミサイル車両	M48チャパレル	8	2	2480	陸上	25	2700	サイドワインダー（空42：ヘリ37）	無し	無し	無し	無し	A	8	0	0	0	0	車両(1)
38	対空ミサイル車両	アヴェンジャー	8	2	4880	陸上	19	2200	スティンガー（空47：ヘリ42）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	無し	A	8	4	0	0	0	車両(1)
39	対空ミサイル車両	ホーク	8	1	4640	陸上	27	2700	ホーク（空44：ヘリ29）	無し	無し	無し	無し	A	3	0	0	0	0	車両(2)
40	対空ミサイル車両	パトリオット	8	1	10000	陸上	28	2800	パトリオット（空50：ヘリ34）	無し	無し	無し	無し	A	4	0	0	0	0	車両(2)
41	自走砲	M109	8	2	2720	陸上	19	2200	155mm榴弾砲（車50：兵75）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	無し	A	6	2	0	0	0	車両(2)
42	自走砲	M109A6パラディン	8	2	4320	陸上	19	2300	155mm榴弾砲（車60：兵85）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	無し	A	6	2	0	0	0	車両(2)
43	自走ロケット砲	MLRS	8	2	8000	陸上	21	8000	227mmロケット（車30：兵60）	無し	無し	無し	無し	A	12	0	0	0	0	車両(2)
44	歩兵戦闘車	歩兵部隊	15	1	45	陸上	35	8900	対戦車ミサイル（車30）	携行SAM（空15：ヘリ20）	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	無し	無し	A	1	1	8	0	0	歩兵(1)
45	戦艦	アイオワ	1	88	52500	海上	23	20000	トマホーク（車50：兵75：艦32）	ハープーン（艦35）	406mm砲（車60：兵75：艦40）	127mm砲（空5：ヘリ10：車45：兵60：艦35）	無し	A	32	16	90	96	0	
46	巡洋艦	ヴァージニア	1	19	30000	海上	22	25500	SM1MR（空50：ヘリ70）	ハープーン（艦35）	アスロック（潜30）	127mm砲（空5：ヘリ10：車45：兵60：艦35）	トマホーク（車45：兵65：艦32）	A	68	8	24	20	8	
47	巡洋艦	タイコンデロガ	1	19	46500	海上	22	18000	SM2MR（空60：ヘリ80）	ハープーン（艦35）	アスロック（潜30）	127mm砲（空10：ヘリ15：車45：兵60：艦35）	トマホーク（車45：兵65：艦32）	A	82	8	24	20	16	
48	駆逐艦	スプールアンス	1	14	27000	海上	22	18000	シースパロー（空45：ヘリ65）	ハープーン（艦35）	アスロック（潜30）	127mm砲（空5：ヘリ10：車45：兵60：艦35）	トマホーク（車45：兵65：艦32）	A	16	8	24	20	16	
49	駆逐艦	アーレイバーク	1	18	36000	海上	22	18000	SM2MR（空60：ヘリ80）	ハープーン（艦35）	アスロック（潜30）	127mm砲（空10：ヘリ15：車45：兵60：艦35）	トマホーク（車45：兵65：艦32）	A	50	8	24	10	16	
50	空母	ニミッツ	1	148	57000	海上	22	25500	シースパロー（空45：ヘリ55）	無し	無し	無し	無し	A	48	0	0	0	0	艦載機・VTOL・ヘリを搭載(20まで)
51	空母	CVX	1	160	65500	海上	22	25500	シースパロー（空50：ヘリ65）	無し	無し	無し	無し	A	48	0	0	0	0	艦載機・VTOL・ヘリを搭載(20まで)
52	潜水艦	ロスアンジェルス	1	4	54000	海中	22	25500	魚雷（艦42：潜42）	ハープーン（艦35）	トマホーク（車50：兵75：艦32）	無し	無し	A	22	6	28	0	0	
53	潜水艦	シーウルフ	1	6	62000	海中	21	25500	魚雷（艦45：潜45）	ハープーン（艦35）	トマホーク（車50：兵75：艦32）	無し	無し	A	22	6	28	0	0	
54	輸送艦	輸送艦	1	5	3500	海上	26	17500	無し	無し	無し	無し	無し							車両・歩兵を搭載(15まで)
55	補給艦	補給艦	1	5	18000	海上	30	20000	無し	無し	無し	無し	無し							
56	揚陸艦	ワスプ	1	12	12000	海上	25	17500	シースパロー（空35：ヘリ55）	無し	無し	無し	無し	A	8	0	0	0	0	車両・歩兵を搭載(8まで)
57	司令部	軍司令部	1	10	3000	陸上	99	20000	機銃（ヘリ10：車12：兵30）	対戦車ミサイル（車30）	SAM（空15：ヘリ20）	無し	無し	A	40	15	10	0	0	0mm滑

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■ネットワークRPG
★メーカー問い合わせ先 ： ☎03-5436-6497

このコーナーは

大人数同時プレイRPGのなかでも，その自由度，発展性，楽しさでは他の追随を許さない大作『Ultima Online』。四つの日本サーバー設置もあって，いまや一昨年には予想もしなかった数のプレイヤーが，この世界で好き勝手な行動をして楽しんでいる。ところでCUCCIOLO女史はブリテインに落ち着いていないし，YaburaもAsukaにきてからは1回しか死んでいないので，タイトルに偽りが多数発生。そろそろ大幅リニューアルの時期かもね。

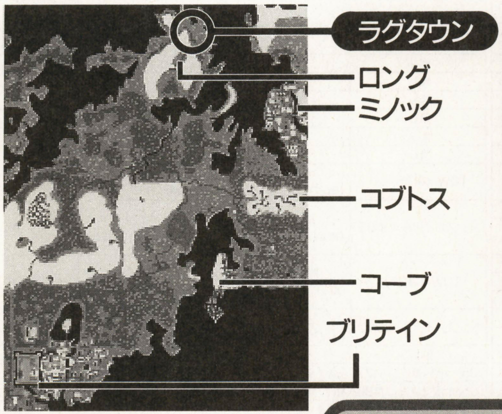
（監修：Yabura／日記：CUCCIOLO／情報協力：Lagtownのみなさん）

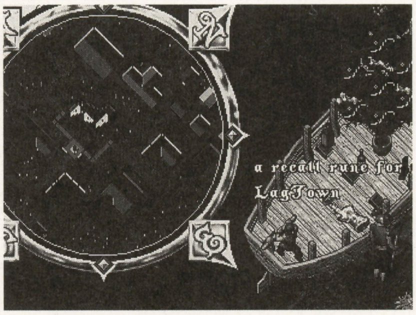
『Ultima Online』必要環境

タイトル	Ultima Online	Ultima Online The Second Age
対応OS	Windows95／98	
価格	9,800円	9,800円 ※アップグレード・サービスあり（送料・税込1,400円）
CPU	Pentium133MHz以上（推奨：Pentium166MHz以上）	MMX Pentium200MHz以上（推奨：MMX PentiumII233MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上）＋スワップ	383MB以上（推奨：589MB以上）＋スワップ
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）	64MB以上（推奨：128MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨8倍速以上）	
ビデオカード	DirectDraw5.0対応，HighColor（65,535色）以上，2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）	DirectDraw6.0対応，HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード，インターネット接続環境，カタコト会話のできる英語力，年齢18歳以上，キーボード＋マウス	DirectSound6.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 年齢18歳以上，キーボード＋マウス

ラグタウンって知ってる？

『UO』の世界では，家の証書を買ったプレイヤーが，空いている土地に自由に家を建てることができる。だが，それぞれが職業を決めて集まり，計画にそって家を建て，治安を国王の衛兵ではなく，自警団によって維持することを決意した集団の土地がある。それがプレイヤータウンと呼ばれるものだ。日本人運営の街でもっとも有名なのは，ラグタウンではないだろうか。もともとNapaで生まれたこの街は，独自のイベントを開いたり，積極的に来客を受け入れることで繁栄をしてきた。PK集団に襲撃されたこともあったが，日本サーバーで唯一GM（ゲームマスター）の正式なサポートを受けたのも画期的だ。だからこの街には，掲示板を備えた集会所や，広場の噴水のような，本来平原地帯にあるはずのない公共設備が置かれているのである。先だってはロードブリティッシュ国王がこの街を突然訪れるというハプニングがあり，にわかに関心が高まったようだ。

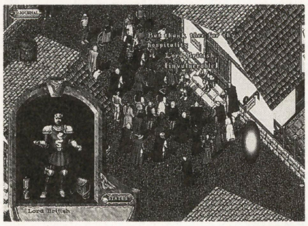




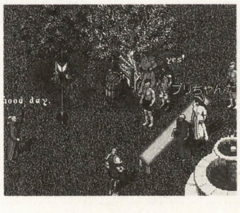
▲ラグタウン直行ルーンが，Asukaのブリテインに置かれている。場所は第２銀行西の池に浮かんでいる船の上。リコールの呪文で飛べば酒場にたどりつくはずだ

交通案内

ロードブリティッシュも来訪



◀国王は住人との会話を楽しんだあと，訪れた記念に，メッセージボードを残したのだった



▶ブリちゃんの会話口調は古語英語。でも始終「smile」をまじえては，気さくな王様ぶりをアピールしていたぞ

『ウルティマ』シリーズ生みの親であるロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオット氏は，『UO』では彼専用キャラの姿で行動する。彼だけに許された装束と，最高の能力値を持ったキャラである。実際に彼を見た者は，数いる『UO』ユーザーでも，ほんの少数である。それだけに，ラグタウンの予告なき訪問は，住人を驚かせるに十分であったろう。あーいいなー，いいなー。

※『UO』に関する最新情報は……http://www.japan.ea.com/archive/uo/findex.html

奥様はブリテイン市民



連載日記

夫婦で『UO』にハマっている人は意外と多いようだ。我らがCUCCIOLO女史もダンナのPUPPY氏と仲良く……なにぃ～PUPPY氏は『FFVIII』に夢中で遊んでないィィィ!? 『UO』しか興味のない女史だけは,「あのゲームのおかげで，Asukaサーバーもずいぶん軽くなってる気がするよね」と今日も元気にブリタニア世界を走り回り，楽しい日記を寄稿してくれているのだ。

街の外にはオニきたる

2月3日節分の日。いつものようにデルシアの町でキャベツを収穫したりして，のんびり過ごしていると，タウンクライヤーが日本語と英語でなにやら叫んでる。鬼ならぬオークやオーガが町に攻めてきたというのだ。まわりの人たちのウワサ話を総合すると，現在トリンシックの町に大量のモンスターが襲来しているとか。あらまぁ，住民のみなさんは大変ねぇ，なんて思っていたら，いまいる町の外からひとりの戦士が走りこんできた。

「もんすたーせめてきたぞおおお」

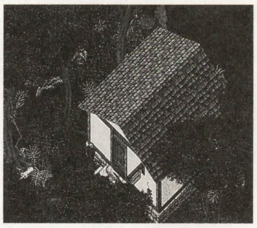
デルシアの町にもモンスターの群れがやってきたのか！町にいた戦士たちは，応戦のために出口に向かっていく。私も装備整えていかなくちゃ！　ハサミよし，布よし，包帯よし！　包帯とその原料一式を抱えて私も走る。ケガをした人がいれば，問答無用で治療してあげるのだーっ！　ところが出口にたどり着くよりも先に私の目の前にOrcish Mageが姿を現した。なんとすでに町のなかにまでモンスターが入りこんでいたのだ。Orcish Mageの容赦ない魔法攻撃で，あっという間に私は瀕死の重傷を負ってしまった。矢の一発はお見舞いしたものの，とても太刀打ちできない。なんとか走って振り切り，物陰に隠れて自分に包帯巻き巻き。まさか最初の治療を自分にすることになるとは。

治療を終え，Orcish Mageの影におびえつつ出口に向かうと，オークやオーガがつぎつぎと現れる。ケガ人がいれば治療してあげようと待ち構えるが，みんな強くて，モンスターを余裕で打ち倒していくではないか。ヒーラーの出番全然なしだなぁ。敵勢の第一波もなんとか終結したらしい。町にいるPUPPYのところへもどることにした。じつはPUPPYはこのモンスター襲来には参加していなかったのだ。狩り好きのPUPPYをこのときトリコにしていたもの，それは新パッチで導入された色付きインゴット（金属の延べ板）なのだった。

今まで鉱山で採掘できる鉱石は1種類しかなく，鍛冶屋プレイヤーが作成できる防具は銀色だけだった。ところが，色付き鉱石（全8種類！）が採れるようになり，それらの石から色付きのインゴットが作れるようになったのだ。色インゴットを使えばその色の鎧や盾が作成できる。もっとも色鉱石が採れる鉱脈は場所がかぎられているし，レアな色は高い鉱夫スキルがなければ掘れもしないし，精製にも失敗してしまう。鍛冶屋もそれなりに高い鍛冶スキルを要求されるのだ。それだけに希少価値が出てしまう色付きのインゴットや防具は，採掘や鉄加工を生業とする者にとっては，魅惑的な商品である。鉱夫にして鍛冶屋でもあるPUPPYはさっそく色付き鉱石が掘り出せる鉱脈を探し当てていた。何色か掘り出し，色付きインゴットを作り出したようだ。areruがぜひと言うので，PUPPYに色付きを見せてもらうことにした。マントとタスキとバンダナだけという超軽装でPUPPYがやってきた。重い鉱石を少しでも多く持つための鉱夫ルックだ。でも，マントは5stone(重さの単位)もあるからけっして軽くはないのだが。すると，ちょうど通り

読者大プレゼント企画!!

ブリ死す連載1周年（とっくの昔だってば）を記念して，大読者プレゼント企画実施ー！　なんと，NapaValleyサーバーにある家を3軒も読者プレイヤーにあげちゃうってんだ。土地の心配はいらないよ。今回提供するのは，すべて建築済みの物件。かつ，屋内には家具やら大量の武器・防具やら，荷ラマやら置かれているけど，全部セットでつけちゃうってわけよ。豪快だね。まあなんだ，国際ラマ評議会もAsukaに完全移住しちゃってさ，Napa時代の家を維持するのも大変なわけですよ。Napaでプレイをしている人は，ちょっと考えてみてちょうだい。応募はハガキとかで3月末日必着のこと。住所，氏名，年齢，公開可能なキャラ名，ほしい家，E-mailアドレスを明記して，ベーマガ編集部の「ブリ死す住宅プレゼント」係まで送ってね。

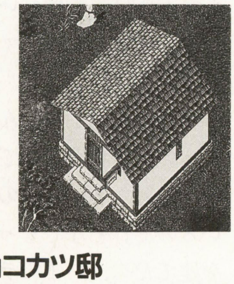


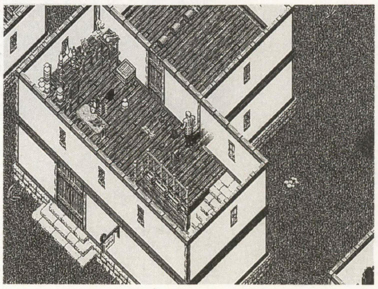
ピンクハウス

◀マジンシアの熱帯林にあるテーラーハウス。洋裁屋にとっては，住みやすい町なんだよね

スミスハウス

▼外人さんからもらった鍛冶用住宅。ブリのガード圏内にあるのさ





チョコカツ邸

◀ブリのはるか東にある2階建て住宅。近くに赤い名前のコワいおじさんとか住んでいるけど，まあ気にしないでね

がかった女性が「ヌードマンですか，もしかして？」とPUPPYに声をかけてきた。へ，ヌードマン？　露出狂の変態をヌードマンと呼ぶ風習でもできたのだろうか。

彼女が言うには「そういう正義の味方がいるって聞いたことがあるので，モンスターが攻めてくるから，守りにきてくれたのかと」

うーん，ゴゼンラーのことかなぁ？　ゴゼンラーっていうこーんな人たちがいるんだけど……と私たちが説明すると「そう，その人たちです！」。おお，彼らのことだったのか。「こういうときにきてくれればいいのにね」「そうですよね！」と一同。今ごろブリタニアのどこかの町を，彼らが守ってくれているのかもしれないね。

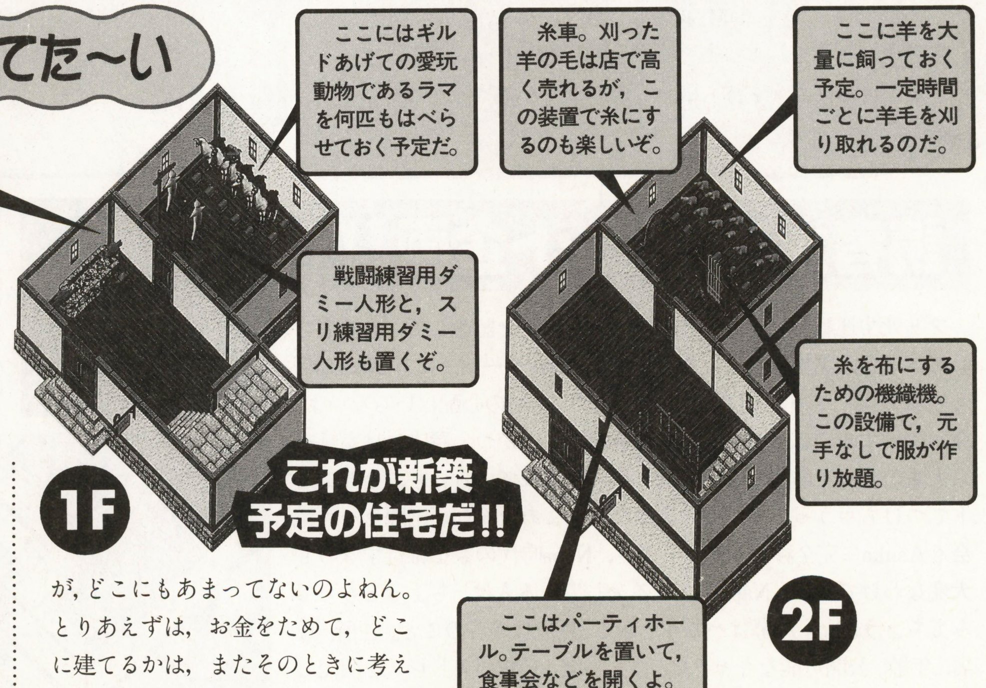
「第一回ハズレ魔女決定戦」開催

みんなでわいわい酒場で話をしていると，いつのまにか不幸自慢大会のようになってきた。すごいマジックソードを手に入れたときにはセーブされないなどなど。さらに不幸自慢は現実世界での話にもおよび，Kyoにいたっては福引き14回ひいて全部ティッシュだったんだとか。「ある意味すごいかも」「うんうん確率に逆らう女」とみんなに絶賛されたKyo。もしかして魔法も14回連続失敗できるんじゃない？　そんなわけで魔法連続失敗に挑むことになったKyo。Zeerさんもチャレンジするというので，急きょ酒場で開かれることになった大会は，その名も「第一回ハズレ魔女決定戦」。自分が成功できるはずの魔法をいかに連続失敗するか競うのだ。本業が書写師のKyoは，本業戦士のZeerさんよりやや魔力が高い。ゆえにZeerさんが有利にもみえるが勝負はいかに!?　私の合図で2人とも魔法を唱えはじめる。選んだのは難易度の高い第8サークルの召喚呪文だ。1回目，2回目……双方とも好調に失敗し，なかなか決着がつかない。勝負は相当長引くか？と思われた8回目。突然，光と水しぶきの中から水の精霊，ウォーターエレメンタルが現れた。精霊の召喚に成功したのはKyo。成功したから彼女の負けね。こうしてみごと第一回ハズレ魔女の栄誉はZeer嬢のものとなり，彼女はみずからのプロフィールに「第一回ハズレ魔女」と記すことを許可されたのであった（というか，強制）。ちなみに後日開かれた「第二回全国ハズレ魔女選手権大会」（なんで1回目と名前がちがうの？）ではKyoが見事に優勝に輝いたこともここに付け加えておく。

バレンタインは突然に

2月13日，それはバレンタインの前日。私の荷物に見慣れないピンクの皮袋が入っていた。開けてみると5枚のメッセージカードと，キャンディ，グラスセットとお酒が入っていた。カードには「Happy Valentines！, from CUCCIOLO」などというように，何種類かのメッセージと私の名が刻まれている。大切な人にこのメッセージカードやキャンディーをプレゼントしましょうという季節イベントなのだ。Yaburaさんやヘ Zeerさん，Kyoとラマハウスで出会ったのでカードを交換しあう。「Please Be mine, from Zeer（お願い，私のものになって。Zeerより）」「Please Be mine, from Yabura」なんていう熱烈なメッセージをふたりから受け取ったKyoは人気者。Please Be mineじゃなくてBeの字が抜けてくれたら，私のために鉱石を採掘してって感じで，私も手あたりしだいに配りまくるんだけどね。

Asukaに家を建てた〜い



国際ラマ評議会は，本拠地Asukaにもっと広い家がほしいなあと考えている。なぜって，ラマを3～5匹も囲っているだけでなく，ギルド員が拾ってきた戦利品がどんどん山積みになっている状態なので，ラマ1匹を連れ出すのさえパズルの様相を呈しているのだ。そんでもって，大きい家を建てたら，いまのラマハウスは，商店にしたいね。人通りの多い道沿いにあるから，なんでも売れると思うし。でも，大きい家を建てる土地が，どこにもあまってないのよねん。とりあえずは，お金をためて，どこに建てるかは，またそのときに考えるとしましょうか。

● 読者参加型対戦ゲーム企画“バーサス” ●

VERSUS

「対戦問屋」がパワー・アップして帰ってきました！　その名も，読者参加型対戦ゲーム企画「バーサス」！
このコーナーは，読者のみなさんと編集部の面々が，毎月，対戦ゲームを使って勝負していく企画です。そして なんと，成績優秀者には賞品までプレゼントしちゃいます。う〜ん太っ腹。

VS
Round 1
▶『ライズ オブ ローマ』
■マイクロソフト
■Windows95／98
■オープン価格
■発売中
▶ベーマガ編集部予選

TEXT & SUPERVISE
Hideto Hayashi
Mailto：rhh@alles.or.jp

★ 対戦ゲームをテーマにした読者参加型企画がいよいよスタート！ ★

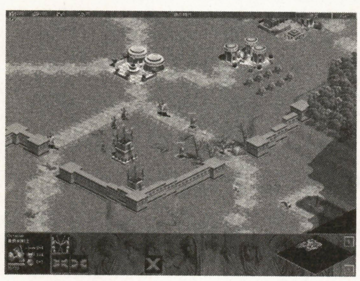
対戦ゲーム・ファンのみなさん，おまたせしました！　2か月ほどお休みをいただいていた「対戦問屋」が，新たなコンセプトをひっさげて帰ってまいりました！

「バーサス」と名づけられた本コーナーでは，その名のとおり，読者のみなさんと編集部から選抜されたメンバーが，対戦ゲームを用いて対決していきます。優勝者には，どうやら賞品も出るようなので，ぜひぜひ参加してみてくださいね。

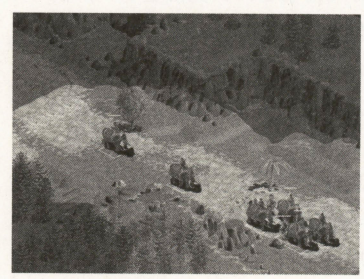
記念すべき第1回目の使用ソフトは，以前「対戦問屋」でも紹介したマイクロソフトのリアルタイムSLG『マイクロソフト　エイジ オブ エンパイア拡張パック ライズ オブ ローマ』（以下RoR）です。

このソフトは数あるリアルタイムSLGのなかでも屈指の完成度を誇る名作で，その醍醐味は，ネットワークを使用した多人数対戦にあります。まさに，この企画の初回を飾るには，うってつけのタイトルと言えるでしょう。

★ 『ライズ オブ ローマ』の概要 ★



▲『RoR』は拡張パックなので，遊ぶには『エイジオブエンパイア』が必要



▲展開が早いおかげで手軽に対戦できるのもリアルタイムSLGの魅力だ

と，いうことで，さっそく対戦の模様をお伝えしたいところですが，読者のなかには『RoR』をプレイしたことがない人もいるはずなので，まずは簡単にゲームの概要を説明しておきましょう。

『RoR』は，いわゆるリアルタイムSLGです。このタイプのSLGは，ターン制SLGとは異なり，ゲーム中の時間が絶えず流れつづけているため，一瞬の判断力と全体的な戦況を的確にはあくする能力が要求されます。そのため対戦においては，ターン制SLGよりもとっつきにくいですが，一度コツをつかんでしまうと，ゲーム進行の独特のスピード感に，すっかりハマってしまうプレイヤーも多いようです。もちろん筆者もそのひとりなのですが（笑）。

つぎに『RoR』自体の特徴に目を移してみると，もっとも重要なのは「時代」という概念でしょう（〈図1〉を参照）。これは，プレイヤーが支配する国の内政の規模に線引きをしたようなシステムで，先の時代へつぎつぎと進化することで，生産できるユニットの強さや規模が成長していくというものです。当然，自軍の戦闘力がもっとも高まるのは「鉄の時代」なので，この時代にイチ早く到達したプレイヤーは大きなアドバンテージを得ることになるわけです。この点が，今回の対戦においてもキーポイントとなるかもしれません。

さて，つぎのページからは，いよいよ編集部内予選の模様をお送りします。はたして，読者と対戦することになるのはダレか?!

＜図1＞
石の時代 ･･･▶ 道具の時代 ･･･▶ 青銅の時代 ･･･▶ 鉄の時代

Let's Fight! ▶

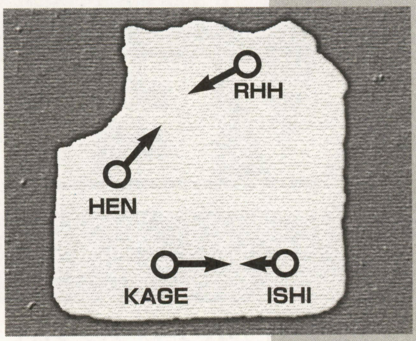
START

0:00

編集部内予選に参加したメンバーは，筆者（RHH），編さん，影さん，そして謎の覆面ライター・石の4人。決勝戦には2名が進出するということで，石・RHH連合軍vs編さん・影さん連合軍という図式になった。

RHHは，青銅時代の「戦闘弓矢兵」が「射程＋2」という特典を活かして凶悪な攻撃力を発揮するミノアをチョイス。同盟軍の石は，鉄の時代に入れば敵ナシの朝鮮を選択した。一方，編さんはローマ，影さんは大和という布陣である。

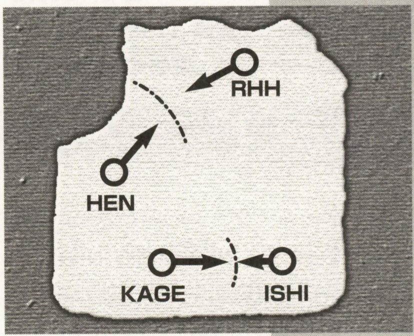
序盤は，全員順調な滑り出しであったが，RHHは町の中心付近に生息していたライオンに住民を惨殺され一気にペースダウン。ライオン侮るまじである。



0:05

ほどなくして石からRHHへ通信が入る。石の陣地の西側に大和軍の姿が見えるというのだ。まだ攻めてくる気配はないようだが，鉄の時代で強大な戦闘力を発揮する朝鮮にとって，それ以前に攻撃されることほどイヤな展開はない。そこで，RHHが両者の中間に前線を張り，大和を足止めする作戦を決行することにした。

が，そんなことを打ち合わせしている矢先に，RHHも自陣のすぐ西側にローマ軍の姿を発見する。こんなに近くに敵がいるのでは，先の作戦を実行している場合ではない。そんなわけでRHHは，さっそく自陣の西側に前線を張る準備にとりかかった。彼方から，石の恨めし気な声が聞こえていたとかいないとか。



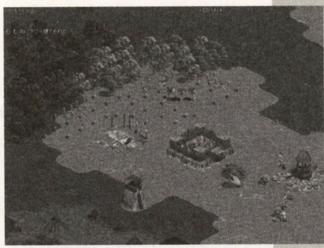
0:15

全員の位置関係が判明したことで，その後の展開はおおかた予想がついていたのだが，道具の時代に突入したと思った直後，案の定，石からRHHに通信が入る。どうやら，影さんに先を越され，前線に固定砲台である「物見やぐら」を建てられたらしい。朝鮮文明はスロー・スターターであるから，いたしかたのない展開ではあるが，苦戦は必死であろう。一方，速攻文明であるミノアを選択したRHHは，救援に駆けつけたいとは思いながらも，序盤でライオンに虐殺された住民の影響から，いまだに展開が遅れていた。そのうえ編さんのローマ軍からちょっかいを出され，対応に追われている。

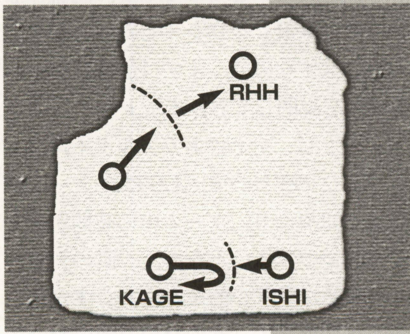
このままのペースでは，編さん・影さん連合軍が先に青銅の時代に入ってしまうだろう。そうなれば，敗北は必至だ。

そこでRHHは，西側の前線から撤退し，進化に専念することにした。

南側の石・影さん間の前線でも，小規模な戦闘がつづいていたが，お互いに進化の速度が遅れることを嫌い，小康状態となっているらしい。青銅の時代でラッシュをかけるかに見えたRHHが予想外にもたついていたため，編さん・影さん連合軍は，鉄の時代での決戦を選択したようだ。鉄の時代に入ってしまえば，大和の精鋭騎馬隊とローマの精鋭鉄剣戦士は恐ろしく強力なのである。



◀物見やぐらなどのタワーは敵の生産速度を低下させるのに有効だ

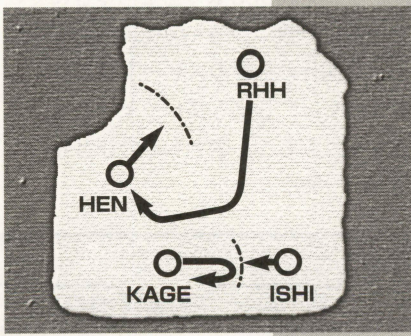


0:25

全員が小競り合いに関わっていたため，25分が経過したころ，やっと青銅の時代に突入しはじめる。本来ならば，ここでRHHのミノア軍の真価が発揮されるハズであったが，いかんせん兵力にも資源にもゆとりがなく，ラッシュをかけられるような状態ではなかった。せいぜいが，ローマ軍の住民を数人殺していやがらせをする程度のものである。

一方，編さん・影さん連合軍は，あくまでも鉄の時代における一大決戦を挑む構えらしく，みずから打って出てくる気配はない。

そこでRHHは一計を案じ，大陸中央部を通過する経路をたどって，ローマ軍の背後から本部を急襲する作戦を実行した。ローマ軍は東側に兵力を集中させていたため，この作戦が見事に当たり，わずかの兵力でローマ軍の農民を半減させることに成功した。



Continue ▶

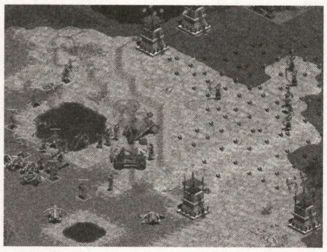
0:35

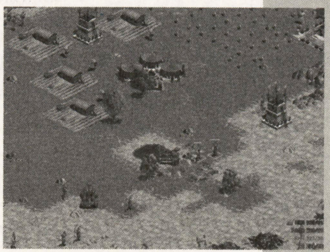
平均ペースよりだいぶ遅れて鉄の時代に入った各陣営は，いよいよ本格的な戦闘を開始した。

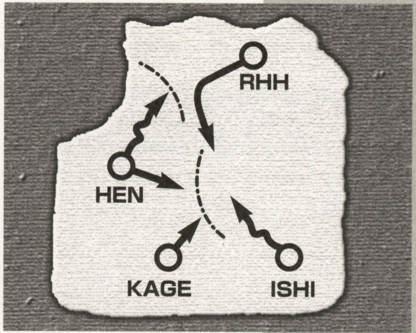
RHH陣営の西側からはローマ軍が侵攻し，石陣営の西側にも，多数の大和騎馬軍団が集結しつつある。

RHHは，ありったけの兵力をもって，自陣西側の前線を死守するべく，戦闘をくり返していた。が，どうも様子がおかしい。小出しに鉄剣戦士の一団が侵攻してくるものの，大攻勢をかけてくる様子がないのだ。そんなことをRHHがいぶかっているあいだに，石からの通信が入る。どうやら，中央部の金鉱に張っていた石の前線に，編さん・影さん連合軍が，共同で襲いかかっているらしいのだ。

RHHは自分がおとりによって足止めを食らっていたことに気がつき，急ぎ南下を開始した。そしてなんとか石の朝鮮軍が壊滅する前に到着すると，最大にまで強化した戦闘弓の射程距離を活かして，敵軍の兵力をつぎつぎとなぎ倒していった。

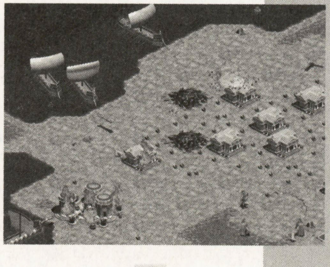

◀じれったい戦いかたをしてくると思っていたら，やはりおとりだった！

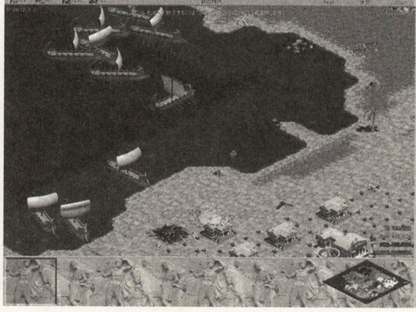

◀前線には間一髪で間に合った。あと数分遅れていたら……

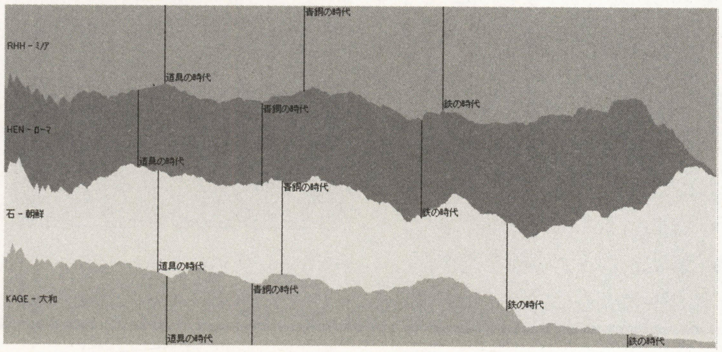


0:40

大陸中央部での激烈な戦闘のさなか，RHH軍が到着したことで形勢有利と見た石は，自陣に温存していた兵力を，ひそかに南の海岸線から影さんの大和軍本陣へ送りこみ，内部崩壊させることに成功していた。戦局を的確に判断した見事な手腕である。この一手が功を奏し，編さん・影さん連合軍は，ユニットの生産が追いつかなくなり，じりじりと後退をはじめる。まず，前線のほど近くにあった影さんの本陣が壊滅し，そして石・RHH連合軍の増援部隊である戦艦隊が，編さんの本陣を急襲した時点で，編さんから「降参～」という悲痛な通信が入った。




◀▼前線をスルーして，海岸線から敵の本陣をたたいたのは本当に見事



◀進化の過程がひと目でわかるタイムライン。これを見ると，鉄の時代以降の朝鮮が，いかに爆発力を持っているかわかる

挑戦者募集

と，いうことで，決勝戦には筆者と石のふたりのライターが出場することになりました。読者と対決する決勝戦の模様は，来月号でお送りする予定なので，ぜひ期待していてくださいね。

さて，当コーナーでは，参加者を募集しています。今後の対戦に使用するソフトは，可能なかぎり読者のみなさんの希望を取り入れたものにしていきますので，対戦してみたいソフトがあれば，どしどし応募してください。ライターを指名して「この人を倒してみたい」というようなモノでもかまいませんよ（笑）。

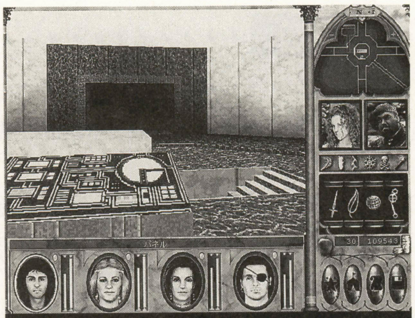
ちなみに，さ来月の「VS」では，第二次大戦期の空戦を再現したをフライトSLG『マイクロソフト コンバットフライトシミュレータ』での対戦を予定しています。こちらの応募は，E-Mailのみの受付となっていますので，右記の筆者アドレスまでよろしくお願いします。締め切りは3月末日です。勝者には豪華な賞品を用意してお待ちしています……って，ホントに豪華なんでしょうね？　お願いしますよぉ編さん（笑）。


◀レシプロ機によるドッグ・ファイトは，アツくなること必至！

あて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部「VS」係
E-Mail：rhh@alles.or.jp

マイト&マジック6

必勝サバイバル・テクニック講座(第4回)



■イマジニア ■Windows95/98 ■RPG
■完全日本語版10,800円 ■発売中
★問い合わせ先：☎03-3340-8900

長らくつづいた攻略記事も今月で最終回。「どうもうまく進められない」という人のために，攻略のポイントを一問一答形式でまとめてみた。『M&M』ワールドの魅力を，ひとりでも多くの人に感じ取ってほしい。　(文／煌竜&桂　令夫)

エンロス一問一答

Q 戦闘でうまく勝てません

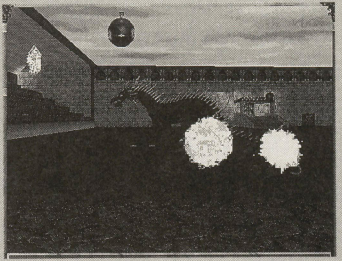
A 最初に「正しい逃げかた」を覚えましょう。多数の敵と正面から戦うのは愚の骨頂，まずは逃げて敵をばらけさせ，自分に有利な状況を作り出してから戦いに移るのです(これを戦略的撤退と呼びます)。慣れてくれば地形に敵をひっかけたり，動きを誘導できるようになります。なお，どうしても有利な状況ができなければ，そのまま逃げてしまいましょう。

うまく敵に近付けず，遠距離の魔法の撃ち合いで負けてしまうような場合は，弓矢に頼らず，魔法の杖を戦士に持たせて加勢させましょう。魔法の店をこまめにのぞくと，闇系や炎系の強力な魔法を秘めた掘り出し物がときどき見つかります。使いきらずに1発分だけ残して売り払えばそれほど費用もかからないので，お金に余裕があれば買っておきましょう。

Q お金がなくて困っています

A 傭兵をひんぱんに変えたり，無計画に買物をしたりすると，ときどきお金が足りなくなることがあります。そんなときは，経験値稼ぎを兼ねて怪物&邪教徒狩りをしましょう。無限に敵が出現するポイントには，以下の場所があります。

- **アイアンフィスト城近くの外輪山内部(序盤向け)……空中から敵が湧き出る**
- **狼の巣窟(中盤以降)……通ると敵が出現するポイント(罠)がある**
- **闘技場(いつでも)……日曜日にアイアンフィスト城下から馬車が出る**

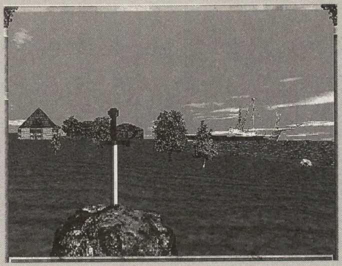


◀闘技場に出る敵はパーティーの強さによって変わる

このうち闘技場は，敵の強さにかなりのムラがあるので，マグレで勝てることがけっこうあります。一度は「領主」レベルにも挑戦してみましょう。

Q 抜けない剣があるんですけど?

A マップ上で見つかるこの種の武器は，抜くのに「力が××以上」などの条件があります。神や英雄の名のついた超高級品だったりすることもあるので，ドーピングをしてでも強引に手に入れましょう。また，入手した武器をすぐに利用するために，ゲーム中盤を過ぎたら，技能ポイントはつねに20ポイントほどあまらせておきましょう。



◀この種の剣を抜くには，魔法での強化が不可欠だ

エンロス イヤな奴図鑑



翼人類・妖術目・封印科

ハーピーウィッチ

ゲームに出てくるイヤな奴のなかでも，比較的上位に入るのがこいつだ。複数の味方に呪いをかけ，呪文を使用不能にさせてしまうのだ。同類に，こちらのMPをゼロにする特殊攻撃を使う「グランドドルイド」「魔戦士」などがいる。対策としてはまず，射程ギリギリで最強の魔法をぶちこむ「先制攻撃」が基本だ。そのほか，MP回復薬を大量に用意する，敵の位置をレーダー上で確認するクセをつけるなど，日々の用心につとめよう。



霊長類・小人目・破壊科

ドワーフロード

打たれ強いうえにこちらの防具を破壊してくるドワーフロード。こいつにかぎらず，強い剣士系のモンスターは，よく武器や防具を破壊してくる。この手の相手がひしめくダンジョンに入るときは，まず修復のスキルを上げておき，壊されるたびにマメになおすようにしよう。幸い，戦闘中でも(なぜか)修理はできる。技能ポイントに余裕がなければ，町で修復系の技能を持つ傭兵を雇っておこう。

アーケード・ザ・旬

今月のメニュー

- ◆餓狼伝説 WILD AMBITION
- ◆レイクライシス
- ◆ダンスダンスレボリューション インターネットランキングバージョン
- ◆VJ
- ◆パカパカパッション
- ◆バーチャストライカー2 バージョン'99

おハロー。アーケードの隠しネタを紹介する，このコーナー。今回は，担当者どころか前回の担当者代理すら多忙のため，担当編集が代わって"旬"なネタをお届けします。あいつら，あとでメシおごり。（担当の代理の代理／山中直樹）

餓狼伝説 WILD AMBITION(SNK)

ギースが使用できる！

今回のギースは，隠しコマンドを入れると使用できる。簡単なコマンドなので，まず失敗しないでしょう。はっきり言って今回も強いです，彼。

ギース使用コマンド

①キャラクター選択画面でカーソルをビリーに合わせる
②カーソルを右に移動させてボタンで決定

レイクライシス(タイトー)

隠し機体があった＋α

本作は，隠し自機やステージ順番の指定，さらにマニア向けのモードなど，隠し要素が盛りだくさん。利用方法は2種類あるので，お好きなほうをどうぞ。

隠し要素一覧

内　容	利用条件(プレイ中に成立させる場合)	利用条件(コマンドで成立させる場合)
隠し機体「3号機」を使用する	①エリア1で5種類のマップをプレイする ②侵食率25%以下で最終ボスと戦う ③「真の最終ボス」を倒す	↑→↓←AAABCCCC
1〜3ステージの順番を自由に決める	クリア時に表示されるマップすべてに行く	↑→↑→↓↑←AB
より高い難易度でプレイする	なし	↑↑↓↓AAABBBBBB

※各コマンドはコイン投入後の画面で入力。また，コマンドをつづけて入力すれば各モードを重複させられる

ダンスダンスレボリューション インターネットランキングバージョン(コナミ)

これが最後の隠しコマンド

初代『DDR』にはなかった高難度のモードと，意外と知られていない練習用のコマンドを紹介。『〜2ndMIX』では利用できないので注意しよう。

隠しモード一覧

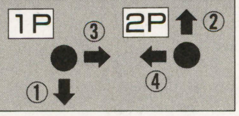
モード	内　容	コマンド
マニアックモード	ステップがアナザーモードより複雑になる	ランク選択時に足パネルで←←→→←←→→と入力
アナザーダブルプレイ	ダブルプレイの別ステップ版	アナザーモード（↑↑↓↓↑↑↓↓）とダブルプレイ（↑↑↓↓←→←→)のコマンドをつづけて入力する。アナザーモードのコマンドのあと←→←→と入力するのが簡単
イージー全曲モード	イージーモードですべての曲が選べる	イージーモード選択時に左ボタンと決定ボタンを押しつづける

VJ(ジャレコ)

ステージ3で「Cool」を49回連続でキメないと遊べない第4のステージが，下のコマンドで出せるぞ。ステージ3はプレイできなくなるけどね。

ステージ2からエクストラステージに行く方法

ステージ2をクリアしたときの結果表示中に①〜④の順番でレバーを入力する

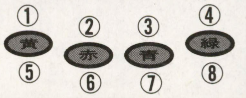


パカパカパッション(ナムコ/プロデュース)

ステージ3をパーフェクト77%以上で勝つという条件で出現した隠しステージを2P対戦でも選べるコマンドだ。

2P対戦で隠しステージを選ぶ方法

ステージ選択中にどちらかのプレイヤーが右図の順番でボタンを押す



バーチャストライカー2 バージョン'99(セガ)

『〜'98』でも使えた隠しコマンドを紹介

ロングヒット確実の本作では，予想どおり『〜'98』にあった隠し要素が使用できるので，試してほしい。ちなみに，リプレイ中にボールの軌跡を虹色にする隠しコマンドは，今回は使えなくなっている。残念。

隠し要素一覧

内　容	使用条件
開発者がメンバーの「FC SEGA」を使う	チーム選択時にチーム名の頭文字がS→2番目の文字がE→3番目の文字がG→4番目の文字がAの順になるようカーソルを移動させ，そのつどスタートボタンを押す
雪だるまチーム「MVP-YUKI-CHAN」を使う	チーム選択時にチーム名の頭文字がY→U→K→Iの順になるようにカーソルを移動させ，そのつどスタートボタンを2回押す
BGMを『〜1』の曲に変える	ゲーム開始時にスタートボタンとAボタンを押す
アウェイのユニフォームを着る	チーム選択時にAとBとCボタンを同時に押す
開発者の紹介を見る	オープニングでセガのロゴが消えるときに1Pと2Pのスタートボタンを同時に押す
自分のプレイの評価を見る	ゲーム開始時にレバーを↓に入れながらスタートボタンを押す
FC SEGAに隠れキャラクターのビーン登場	CPUが操作するFC SEGAとの試合で残り時間が30秒を切り，メンバーチェンジが起こったとき（※1）
フォーメーションを勝手に選ばせる	FC SEGAの選択中か選択可能にした状態で，FC SEGA以外のチームを選択する（※2）
ベストゴールのカップを増やす	ベストゴールを出したあと50回防衛する（50回ごとにカップが増える）
紙吹雪を出す	チーム選択時にレバーを右に3回転させる

※1……CPU戦でFC SEGAと50回以上試合をした台で可能　※2……特定の条件を満たした台で可能

ゲーム考現学

Written by
山田整
&
“永久機関”



by 加藤義啓

第57回

“上（かみ）なるもの”

今回テーマとして選んだ「神」は，ファンタジーものが全盛の日本において身近なようで意外と遠い存在。ゲームの中に登場する「それ」の姿に注目してみた。

次回，次々回は小説やマンガ，アニメを原作にした各種作品を特集する。副題は「ファンに捧げるこの一本」「原作を超えたソフトたち」。投稿も常時募集中だ。

神とはなんぞ

「神」ってなんだろう？

この問いに即答できる人は少ないだろう。今回の副題にもあるが，古代の日本人は人間より「上」の存在をひっくるめて「カミ」と称していた。今でもときどき，亡くなった偉い人間をまつり「上げ」て神社を建てたりするのは，その頃の感覚が生きている証拠だ。

だが，そういう「感覚」が2千年ほど続き，仏教やらキリスト教やらを無節操に受け入れつつもたいして染まらなかったせいか，日本人には神というのがどういうもので，どう人間とかかわるのかを深く考えない習慣がついてしまった。考えていないものは使えないわけで，邪神やら悪神以外の神様が明確に登場するゲームは，日本にはまことに少ない。今回取り上げたゲームも欧米発のものだ（『ケルト〜』もコーエー・アメリカの制作）。

唯一最大の異端作『女神転生』シリーズを除いては，だが。

ポピュラス・ザ・ビギニング

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■SLG　■Windows95／98　■9,800円

旧約聖書のモーゼが活躍するくだりを読んだことはあるだろうか。神の言葉を伝え，民を導くモーゼ。自分を崇める民をたすけ，異民族に疫病や天災を下す神。そんな世界を再現できるのが，この『ポピュラス・ザ・ビギニング』だ。

あなたはモーゼに相当する「シャーマン（巫女）」になって様々な奇跡を駆使し，自分（の神）に服従する人々に恩恵を与えて人口を増やす。その一方で他の神をあがめる人々には改宗を迫るか，あるいはおそろしい災厄をくだす。「我はねたむ神なり」（旧約聖書）というやつである。十分な魔力があれば，敵国のまん中で火

ケルトの聖戦

■コーエー　■SLG
■Windows95／98　■9,800円

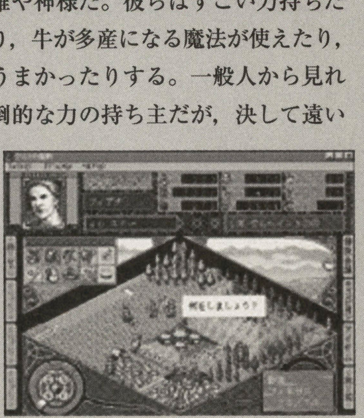

◀敵の総大将のバラー。強い上に汚い手も使う強力な敵だ

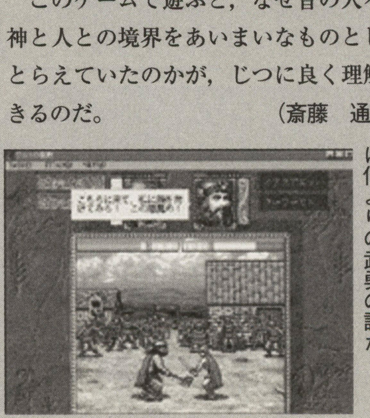
「英雄神」という言葉がある。優れた人間や大事業を成し遂げた人間，あるいは国王や指導者といった人々は他の人間とは別の存在……“神”であるという信仰を示したものだ。この種の信仰は世界各地で見られるが，そういう者たちが登場し活躍する神話のひとつ，ケルト神話を題材にしたのが『ケルトの聖戦』だ。

ダーナ神族の暮らすエリン島（アイルランド）は，強大な「邪眼のバラー」にひきいられたフォモール族の侵略に破れ，毎年の重税にあえいでいた。君はひとつの部族の長として，自分の土地と牛を肥やしながら力ある部下を集め，他の部族を剣と徳で配下に加えて，最終的にバラーの打倒を目指す……これは古代のケルト人の生活と闘争の再現である。だが，そこにいるルーラ（大名）やチャンピオン（武将）はみんなケルト人が信じていた英雄や神様だ。彼らはすごい力持ちだったり，牛が多産になる魔法が使えたり，歌がうまかったりする。一般人から見れば圧倒的な力の持ち主だが，決して遠い存在ではない。彼らもまた人々と共に生き，戦い，笑い，恋をするのだから。

このゲームで遊ぶと，なぜ昔の人々が神と人との境界をあいまいなものとしてとらえていたのかが，じつに良く理解できるのだ。

（斎藤　通彦）


▶内政画面。領地の部下たちに指示して仕事を行なわせる


◀1対1の決闘。この世界では何よりの武勇の証だ

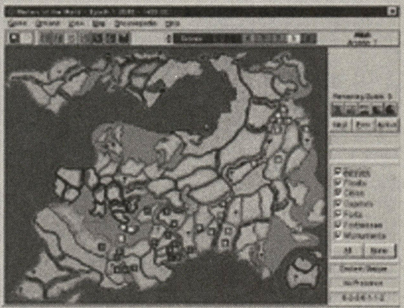
人なる神

ヒストリー・オブ・ザ・ワールド

■アバロンヒル　■SLG
■Windows95／98　■輸入版（約7,000円）

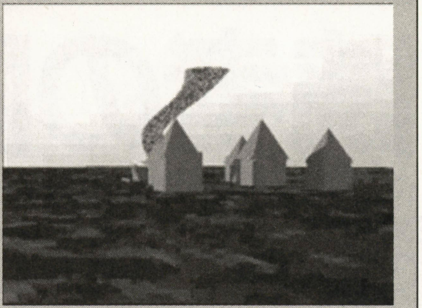
『ヒストリー・オブ・ザ・ワールド』は読んで字のごとく，世界史を再現するゲームだ（コンピュータ版のほか，ボードゲーム版もあり）。プレイヤーは神の視点で歴史上の諸文明を担当し，領土を広げ，他の神の文明と戦う。

ゲーム中では古代から近代までの5000年間が7ターンに分けられており，プレイヤーは各ターンに出現する文明のひとつを担当する。たとえば第1ターン（文明発祥期）ではシュメール，エジプト，インダス文明などの中からひとつを選んで領土を広げ，次のターン（古代文明期）ではバビロニアやアッシリアから……という風に次々と後援する対象を変えていく。7ターンで七つの文明をプレイし終えたところで他のプレイヤーよりも点数が高ければ勝ち……というもの。　ここでプレイヤーの演じる神は，あくまでも歴史の裏方であり，歴史の要所要所に介入して一民族の運命を変えていく。諸民族は，神に操られていることすら気づかないまま，神々のゲームのコマとして動く。



▲豪快にデフォルメされた世界地図。これが神々の暗躍する世界史の舞台だ

▼イベントカードで使える神の力。この災厄も歴史のうえでは「偶然」ですまされる



たとえばロシアの大王イワン雷帝が，インド侵入直前で向きを変えて中国に向かったとする。これは実のところ，プレイヤーが前のターンにムガール帝国をプレイしてインドに十分な領地を持っているからなのだが，イワン雷帝はそんなことに気づきもしない……

人間の知るよしもない空間で，世界をゲーム盤にして遊ぶ存在。隠れた神，サイコロを振る神，偶然の神，時の神。それが『ヒストリー・オブ・ザ・ワールド』の神だ。　　　（桂　令夫）

サイコロを振る神



▲敵対する部族は，改宗しなければ滅ぼすのみ。ゲームの詳細については別記事を参照

山を噴火させるのも，死の大天使を送りこむのも自由自在。

「触らぬ神にたたりなし」だって？　馬鹿を言っちゃいけない。人間ごときがどう思おうと神は存在し，意に沿わぬ者には天罰を下すのだ。キリスト教圏の欧米で生まれたのが非常になっとくできる好ゲームだ。　　（桂　令夫）

天罰を下す神

イラストから1本



◀by渡瀬右京

▲キリスト教の神に敗北して墜ちた神＆堕ちた悪魔を従えて戦う人気RPGシリーズ。宗教色の強さと「絶対神も邪神も怪物も妖精もみな『悪魔』の一種」という発想は，信仰の厚い欧米では出にくいものでしょう。

いずれは神の領域に…？

キリスト教やイスラム教の聖典である聖書やコーランには，「神というのはこういうものである」と明確に書かれている（本当）。だが，そういうものを知らずに育った平均的な日本人には，神を拝むことはあっても信仰することは少なく，まして「神を定義する」ことには慣れていない……というか，その必要があるとさえ思っていない。ゲームの企画というのは定義するところからはじまるので，日本では神はなかなかゲームに登場しないし，しても欧米の亜流，ギリシャ神話風の神様の焼き直しがいいところだ。

だが，それは実にもったいない話だ。神というのは，こう言っちゃ悪いが，じつに楽しく魅力的な題材なのだ。今回取り上げたソフトは，同じ「神」という言葉を使いながらもまったくちがった姿を描き，解釈をしている。これほどまでに自由自在に定義でき，しかもなんとなく偉そうで強そうなイメージがある言葉というのは，なかなか見あたらない。

そして独自のルールを持ったひとつの世界を自分の中に構築できるコンピュータは，神を生き生きと描き出したり演じさせたりするには良いメディアだ。たとえば『ウルティマ・オンライン』などのネットワーク・ゲームにはすでに“神”がいる。専門用語で言うスーパー・ユーザー，つまりゲームの運営スタッフがそれだ。彼らの立場はゲームの保守管理に限定されているが，仮にその権限を一部のプレイヤーに解放すれば，そこに新たな「神」が誕生する。うまくバランスをとれば，「神vs人間」の戦争などということも可能になるだろう。

そして究極的に「人間のいる世界で，人間以上の力と知覚力を持った存在がどのように物を考え，行動するか」までプレイヤーに感じさせられるようになれば，それはまさに「神の領域」のゲームになると思うのだが，どうだろうか？

試験に出る読者の闘技場

1stシーズン　講師：みるきぃぷりん☆　補佐：片平鍾瀛

ACT4.0「闘技場読者集会でボクと握手☆」

どくしゃのとうぎじょう【読者の闘技場】　読者ちゃんが送ってきた，コンピュータやゲーム関連の大爆笑ネタを載せる投稿コーナー。今回も年令性別にかかわらず多数の受講希望があり，イラストネタ競争率は5.43倍，文字ネタ競争率は17.67倍でした。それから，受講希望時にチョコを送ってくれた女性には，素敵なお返しがあるので，お楽しみに☆

愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ(22点)

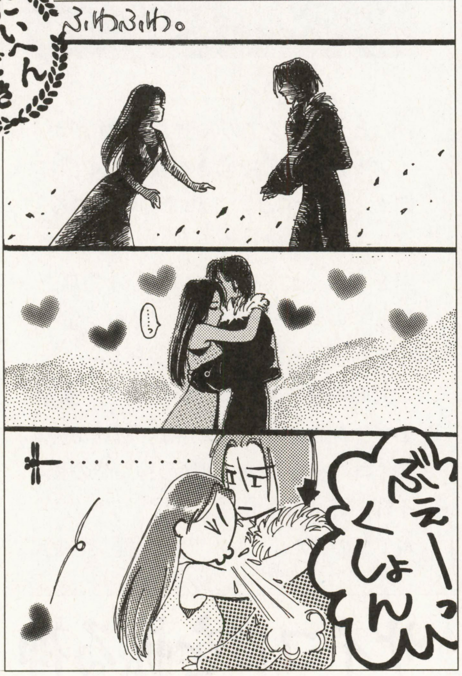
よくできました



みるぷ～「そうだ！ズオウの言うとおりだ！　エンディングだけではなく，タイトルも英語から日本語にぜひ変えていただきたい！」
保多手「タイトルのほかにも変えてほしいものはありますか？」
みるぷ～「まず，ズオウのペンネームから日本語に変えてほしいね！」

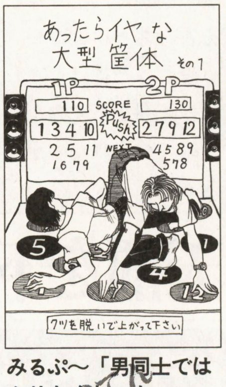
高知市・こころふぃい湯(5点)

たいへんよくできました



みるぷ～「くしゃみだったら，〝薄着だからしょうがないもぉ～ん〟と言い訳できるぶん，まだマシなんぢゃない？　それにくらべて，鼻が「ピ～」と鳴ったら，即ゲームオーバーだぜ。あれはキツイぞ～～～」
保多手「たしかに(笑)。ところで前から思っていたのですが，女性イラスト投稿者が闘技場用に別ペンネームを作るのは，なぜなんでしょうね？」
片平「それは〝闘技場七不思議〟のひとつ。女生徒の心理は複雑怪奇」

埼玉県岩槻市・大山修史(20点)



みるぷ～「男同士ではやりたくないよ～」

富山市・新歓1005円(19点)



みるぷ～「曲によっては風がほしいよね☆」

山形県米沢市・おーすん☆(8点)



みるぷ～「ね，猫の魅力は肉球ですよね!?」

神奈川県大和市・TNT爆弾(10点)



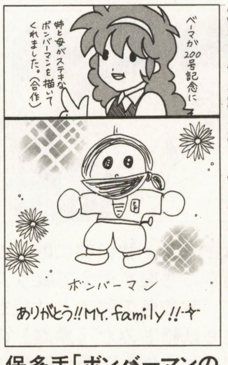
みるぷ～「大変ナイスな直訳です～☆」

神奈川県横浜市・伊庭康(純情派)(16点)



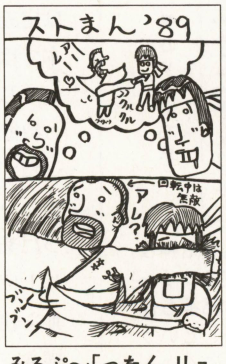
みるぷ～「リアルすぎるのもチョベリバ～☆」

神奈川県横浜市・伊庭康(純情派)(16点)



保多手「ボンバーマンの新キャラでしょうか？」

神奈川県横浜市・ヘボス(14点)



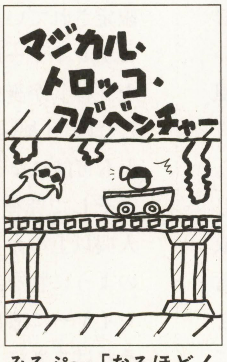
みるぷ～「ったく，リュウも興奮するなよ！」

新潟県三条市・逆スクイズ(5点)



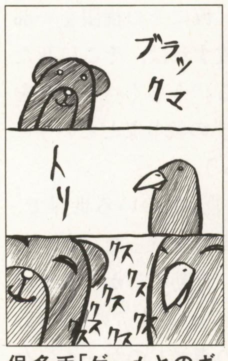
みるぷ～「パックン語で話さなきゃダメだよ」

愛媛県松山市・錆K・N(2点)



みるぷ～「なるほど！初代のほうだね☆」

埼玉県吉川市・二宮裕志(6点)



保多手「ゲームとのギャップが笑えますね」

筆記試験
(文字ネタ部門)

「☆1個あたり何点?」とは考えず，素直に「☆は2点，☆☆は3点，☆☆☆は5点」と覚えましょう。

☆☆☆がぶ飲みしたいとき。
　ゲーム中にコンパネの上にジュースを置いている人を見たとき。
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん(12点)
保多手「親友が子供に詩織と名付けたとき」

☆☆ついこのあいだ，役所のたらい回しとRPGの勇者とが，同じ感覚を共有することを発見した。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ(22点)
みるぷ～「それがストーリー性ってやつだよ」

☆テラドライブより高橋由美子の方が心配だ。
神奈川県横浜市・アコピャン(9点)
みるぷ～「ボクも彼女の肌荒れが心配です」

☆スコールって，やっぱり，や○ざ?
千葉県佐倉市・加藤義啓(10点)
保多手「やぎ座生まれなんですか?」

☆おい，テリー。自分のモンスターが死んだら，肉弾戦しろ/『ドラクエⅥ』でたくさん戦っただろうが。
秋田市・フラヤー(2点)
みるぷ～「みゅ～　そう言われてもにゃ～」

☆泡にぶつかっただけで爆発するぐらいだから，ジャイアンに殴られても爆発しそうだね。『グラディウスⅣ』の自機。
埼玉県入間郡・YASM(2点)
みるぷ～「一応，前作からの伝統なので(笑)」

☆『マザー3』はきっと音声入力装置で，あの名曲が自分で歌えて，ギーグを攻……(略)
三重県度会郡・ともこざる(12点)
みるぷ～「音痴のほうが大ダメージを与えられそう。『グラディウスⅣ』の自機につづき，ギーグまでもがジャイアンにやられる!?」

☆『イース・エターナルⅡ』のプレミアムCDには，杉本理恵(ミスリリア)ちゃんの歌は収録されるのかな?
東京都練馬区・横浜いれぶん(7点)
中村「プレミアムCDに関しては，現在まだ未定です。ゲームの開発は順調に進行していますので，楽しみにお待ちください」
保多手「日本ファルコムの中村さん，お忙しいところ，コメントありがとうございました」

☆『スペースハリアー3』と『ウルトラサンダーブレード』と『ゲイルレーサー2』を本体と一緒に出さないから……言わんこっちゃない。
大阪府堺市・くじら日和(2点)
保多手「『獣王記リターンズ』がない/」

☆『ときメモ』続編製作決定/
新キャラ起用で伊集院レイに降板の危機/
これがホントの『レイクライシス』
神奈川県横浜市・灯屋卵(2点)

☆↑の新人君。闘技場　初採用&闘技場読者集会参加条件①獲得，おめでとう☆
神奈川県横浜市・FreeFly夢鏡(7点)
みるぷ～「横浜からお一人様ご案内～☆」

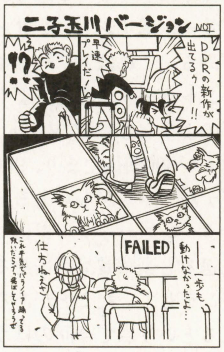
◆　◆　◆

　先月お伝えしたとおり，ゴールデンウィークに「闘技場読者集会」を開催することになりました。今回の集会は以下のふたつの条件を満たす読者のみを参加対象とします。
①シリーズを問わず「読者の闘技場」コーナーに投稿ネタを採用されたことがある
②品川&横浜まで自費でくることができる
　参加希望者は，ハガキに4月29日～5月5日のあいだで都合のいい日と悪い日，当日の企画案，そして住所・本名(できればフリガナもよろしく☆)を明記のうえ，「闘技場読者集会」係へ。3月末日までに参加表明を/

試験に出る川柳(3点)
クソゲーが　屍(しかばね)さらす　ワゴンかな　神奈川県横浜市・FreeFly夢鏡(10点)
みるぷ～「いやいや，たまに思わぬ掘り出し物が980円で売っていて，けっこう，あなどれないぞ/」

読者も必見!!　試験に出る掲示板

保多手「猫の魅力とは?」みるぷ～「それは肉球☆」



埼玉県狭山市・なっとあすか(3点)
みるぷ～「肉球，ぷにぷにな"ねこたま"バージョンに期待しよう☆」

成績表

順位	ペンネーム	得点	コメント
1	ズオウ・リアキ	22	返り咲きおめでと～☆
2	大山修史	20	「あったらイヤな大型筐体」シリーズ化!
3	新歓1005円	19	闘技場読者集会にきて/
4	伊庭廉(純情派)	16	つぎは父との合作希望～☆
5	ヘボス	14	コーナータイトルを略すな～
6	ともこざる	12	私信とネタの区別をつけてちょ/
6	ばーす・すとーん	12	一挙8点獲得～☆
8	加藤義啓	10	熟成の前に推敲を/
8	FreeFly夢鏡	10	川柳ネタのセンス良し☆
8	TNT爆弾	10	闘技場読者集会へ参加しませんか?

ちゃんと読んでね!
ブランクを少しも感じさせませんなぁ～☆

今月の補習
(大ボケ)



京都府・バンク久宝(マイナス1点)
みるぷ～「お～い・コントローラーは本体に1個は付いてくるぞ～☆」

必見/講師のおすすめ☆今後，期待の受講者です



新潟県三条市・逆スクイズ(6点)
みるぷ～「これがホントのロクヨン完了～☆」なぁ～～～んちゃって☆」

スクープ/カメラは見た/条件反射の一部始終～☆



福岡県飯塚市・ばーす・すとーん(12点)
みるぷ～「音楽だけ聴かせるとその場でステップするのかな? 要実験/」

告知・点数没収・宛先などなどなど

「月に1回，おしおきよ」(チョコを頬ばりながら)というわけで点数没収だ。今回の文字ネタコーナーにある「☆」の数は17個(配点説明の欄はのぞく)。よって没収の対象となるのは1位の大山，7位の……該当者なし，か。では，大山の得点から規定の3点を引いてみよう。結果，ズオウがふたたびトップへと返り咲いた。
　さ～て，次回の予告だけど，講義予定は4月8日。受講の申し込みは3月15日到着分まで。「闘技場読者集会」への参加希望もガンガン受け付けているので，下記宛先までプリ～ズ☆
〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「試験に出る読者の闘技場」係まで

★今回の点数没収に「☆」の数が関係してるってことは，ペンネームを「おーすん☆☆☆☆☆」とかに変更するのもありですか?(山形県米沢市・おーすん☆?歳)……【みるぷ～:あり。「保多手(3-4)力也」と，競馬予想するのもOK/　でも，1シリーズ1回のみね。片平:まじ?】

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!



こんばんは，読ホン担当の山田真也です。先月につづき，今月も2ページの縮小版でお送りします。あしからず。

さて，１月号のこのコーナーにて突発的に募集をかけた「読ホン10周年記念企画」なのですが……じつはまだ，あまり企画が寄せられていません。１月号に「闘技場だって集会やったんだし……」と書いたことから，集会をやるものと思っている人もいるみたいですが，現時点では何もかもが未定です。もし集まるにしても，せっかくだから変わったことをやりたいところですしね。読ホン10周年記念企画は，引きつづき募集しています。担当は企画力ない人なので，みなさんの知恵を貸してください（他力本願）。

今月のタイトル・イラストは，**熊本市・楸さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，まいりましょう。

バグ　たび重なるバグ修正に怒り

昨年末，私はあるメーカー（国内でも指折りの，老舗（しにせ）かつ有名なメーカーです）から発売されたウォーSLGを購入しました。それは'92年にPC-98用として発売され，大ヒットしたソフトを，Windows用にリニューアルしたものです。当時のPC-98版にハマったユーザーとして，期待に胸ふくらませて購入しました。しかし，その内容は期待とはまったく裏腹のものでした。

購入したパッケージのなかには，ソフト本体，マニュアル，保証書，それとバージョン（以下，V）1.00からV1.01への修正ディスクが入っていました。私は「パソコン・ゲームにはよくあること」と，修正ディスクの存在をなかば黙認していました。しかし，念のためこのメーカーのホームページにアクセスしてみて，驚きました。そこにはなんと，さらにべつの修正ファイル（V1.02）があったのです。さらに数日後にはV1.03が，そのまた数日後にはV1.04がアップロードされていました。V1.01の修正ディスクを含めると，発売後になんと4回もゲーム本体が修正されていたことになります。

さすがにこれにはあぜんとしました。これらの修正ファイル，内容はいずれも「バグの修正」と，インターネット対戦のサポート・プログラムの追加でした。このゲームのパッケージには，インターネット対戦ができる旨（むね）の内容がハッキリと書かれていました。にもかかわらず，このゲームの製品版（V1.00）は，それができないどころか，じつはバグだらけの「欠陥品」以外の何物でもなかったわけです。

一般にパソコン・ソフトは，ゲームに限らず，商品パッケージとして発売されたのち，修正ファイル（いわゆるパッチ）が雑誌の付録CD-ROMなどを通して流されます。しかしこのゲームは，それがあまりにも度を超しています。まるで，まだゲームを開発している途中で製品化してしまったようなものです。

メーカーのみなさま，もっとテストプレイをして，修正・改良を重ね，完璧になってから製品化してください。中途半端のまま発売することだけは，ゼッタイにやめてください。少なくとも，ちゃんとバグを修正してから出してください。たしかに現在のパソコンのハード環境は，昔のPC-98の時代よりも千差万別になっています。しかし，高いお金を払って購入したユーザーに，迷惑をかけることだけはやめてください。

【北海道小樽市・ky？歳】

■山田：発売後にバグが見つかるなど，ゲーム開発における不測の事態はいくらでも起こりうります。ですが，不具合が起こることなくきちんと遊べるものを発売するのは，メーカーとして当然のつとめ。不測の事態をできるだけ回避する努力を，おこたらないようにしてほしいものです。

物語　完結しない話もひとつの作品である

'99年2月号の読ホンにて，「話を完結させずに終わらせては作品として認められないのではないか」という意見がありましたが，私としては異論があります。このストーリーの場合，「迷宮入りでそこから先は個々にまかせる」というのが，なぜだめなのでしょうか。もし，それが認められないのだとすれば，現在私たちはシューベルトの未完成交響曲の存在も知らなかったはずだし，夏目漱石の『明暗』や山本有三の『路傍の石』などは発表されてはいけない，ということになるのではないでしょうか。

未完結であることが作者の意図であるのなら，それを受け入れてこそ"読者"といえるのではないでしょうか。べつにそれを読むことが強制でないのなら。

【埼玉県深谷市・おじゃる？歳】

■山田：最近のゲーム（とくにRPG）では，ゲームのなかで謎を解決させず，プレイヤーの想像する余地を意図的に残したものが多くなっています。その善し悪しは一概には言えませんが，ユーザーはあくまで受け手であり，作り手になることはできません。話の完結を求めるのは，受け手側の権利だとも言えますが……？

サービス　新品ソフトにつくこんなメリット

ドリームキャストのサービスのひとつに，ドリームポイントバンクというものがある。これはドリームキャストにおけるポイントカード，商店でよくあるスタンプカードのようなものだ。ソフト1本購入につきポイントが300前後たまり，900ポイントからオリジナルグッズがもらえる。セガは以前にも，サターンでパッケージについたシールをためて送ると豪華賞品が当たる，というキャンペーンをしていたことがあるが，もれなくもらえるという点で今回のほうがインパクトが強い。中古にならないソフトの理想は，やはり手放したくないほど魅力がある，ということだが，そんなソフトは年に数本しかない。そこで，このポイントサービスによる（新品と中古の）差別化となったわけだが，どこまでがんばれるだろうか。

現在まだ中古市場のないドリームキャストだが，プレイステーションの例もあり，安穏（あんのん）とはしていられない。裁判でメーカー側が勝訴したとしても，中古市場は簡単にはなくならないだろう。だからこそ，セガのこの試みは注目に値する。ドリームポイントバンクは，中古ソフト対策の決定打となるだろうか？

【千葉市・まくってチャンプ？歳】

携帯ゲーム戦争はＧＢカラーのひとり勝ちでしょう。ポケステはＰＳの周辺機器なので除外するとして、ネオジオポケットは問題外、ワンダースワンはほとんど認知されていません。

ワンダースワンは３月になればプロモーションを行うでしょうが、その頃はおそらく「ポケモン金・銀」のプロモーションが始まっていると仮定すると、インパクトが全くありません。また、ソフトは確かに揃っていて、ナムコやスクウェア等の大手メーカーの参入の追い風がありますが、かつてＧＢは駄目だと言って、ＧＢ市場から撤退したソフトメーカーがどのくらいのソフトを作ることができるのか、甚だ疑問です。

大体、なんでこの戦争が勃発したのか理解できません。ＧＢは「ポケモン」があるからこそ売れた（他にも要因はありますが）と思います。どうも、その辺をメーカーは「携帯ゲームは儲かる」みたいに勘違いしているように思います。

香川県善通寺市
篠原　一太　３１歳



◀京都市・鶏小屋

新機種

携帯型ゲーム機戦争はどれが勝ち残る？
◀【香川県善通寺市・篠原一太31歳】……
■山田：こんな予想も飛び出している携帯型ゲーム機戦争ですが，ネオジオポケットカラーにSCEが参入したり，ワンダースワンにも『ビートマニア』が移植されるなど，話題は豊富。ゲームボーイもうかうかしていられない状況です

今月の・・・ 読ホン世論調査

今月もやってまいりました，読ホン世論調査です。まずは2月号で募集したテーマ「インターネット」に関する調査結果の報告から。では，設問とその回答を見ていきましょう。

①個人もしくは家庭で，インターネットに接続できる環境にありますか？　Yesの場合，自分でホームページを開設していますか？

職場や学校で利用しているという人もふくめ，大半がYesという回答でした。しかし，ホームページを開設しているのはわずか2人のみ。閲覧（えつらん）するだけという人が多数派でした。

②よく利用する（あるいは興味がある）ホームページの種類を教えてください。

「ゲーム関係」という回答が多いと思いきや，意外にもそういった意見は全体の半数程度でした。ゲーム関係以外では，ざっとあげるとテレビ局，懸賞・プレゼント，音楽関係，Jリーグ，個人売買，車関係，MIDIデータなどなど多種多様。自分の趣味に合わせてホームページを利用している（あるいは利用したいと考えている）ようです。

③家庭用ゲーム機にはインターネットへの接続機能が必要だと思いますか？　回答がYesでもNoでも，その理由は？

①の意見と相反するように，Noという意見が多く目につきました。YesとNo，それぞれのおもな理由は以下のとおりです。

●Yes。ないよりもあったほうがいいので。
【福島県いわき市・新谷剛史18歳】

●No。テレビの画面が苦手なので。
【京都市・鶏小屋】

●No。パソコンであれば，フロッピーに保存するなどしてデータを手軽に活用できるから。
【宮崎県児湯郡・佐藤文昭？歳】

●No。ゲーム機でのインターネットは，やれることに限度があり，中途半端になるのでは？
【愛知県岡崎市・柴田隆志18歳】

【総評】とかく言葉だけがひとり歩きしがちな「インターネット」ですが，ベーマガ読者のインターネットに対する認識は，さすがにしっかりしているようです。そのためか，家庭用ゲーム機の操作系や記憶媒体などを考慮し，「インターネットをやるのなら，わざわざゲーム機でやらずともパソコンでやればいい」という意見に行きつく人が多いようです。

しかし，通信対戦などインターネットを介することで，ゲームに新たな世界が広がる可能性もおおいにあります。パソコンでは'97年のサービス開始以来，現在も変わらず人気の『ウルティマオンライン』のような，インターネットを活用したエポック・メイキングなゲームも存在するのです。

パソコンにはない，家庭用ゲーム機ならではのアイデアが出てくれば，またべつの角度からインターネットが普及していくことも考えられるでしょう。"家庭用ゲーム機ならではのインターネット"の展開に，今後期待したいところです。

ひきつづいて，6月号のテーマの発表です。6月号のテーマは，「ゲームマニア」です。つぎの設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①あなたは「ゲームマニア」という言葉を聞いて，どんな人物像を思い浮かべますか？
②あなたの周囲には，ゲームマニアだと思われる人物（友人など）がいますか？
③あなたは自分で自分のことをゲームマニアだと思いますか？　また，その理由は？

【調査依頼：東京都国分寺市・Efface19歳】

今回の返答の締め切りは3月5日です。なお，すべての設問に答えなくてもかまいませんし，設問への回答以外の意見を書いてもOK。ほかのコーナーへの投稿のスミに書いたり，イラストつきにするなど，回答形式は自由です。また，世論調査で取り上げてほしいテーマも，同時に募集しています。

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，文章投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。そのさいは，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：
〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

とことん ぷよぷよ～ん 4

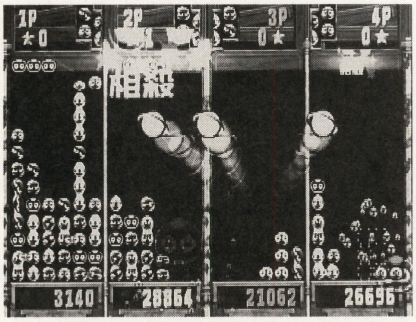


■発売元：セガ
■対応機種：ドリームキャスト
★問い合わせ先：コンパイル☎0829-54-3883
http://www.compile.co.jp

やらねばならぬ「とこぷー」です。『ぷよぷよ～ん』遊んでますか？ なんと今月は，ぷよらーにとって意味深い数字，“72”回目記念です。でも内容はいつもと同じ(泣)。ということで，先月号のフォロー情報をお届けします。(ぷよ番：大出綾太)

先月間に合わなかった情報を凝縮して紹介

『ぷよよん』確定情報を圧縮解説。全力でついてこい！　まずは特技。チコは4&8段目のぷよを同色に変える。サタンさまは2列×4段の十字型にぷよを消す。ピエロ＝ドッペルゲンガーアルルは，30秒間おじゃまぷよの落下を阻止。カーバンクルはすべてのぷよの色をランダムで変化。



▲みんなでぷよぷよでは，純粋なぷよ対戦ができる。発生したおじゃまぷよは人数割り

フィールドの特性も判明。サーカスステージは何もなし。火山ステージ（火）は，おじゃまぷよが1段ずつしか降らない。水中ステージ（水）は，ちぎり後の自由落下が遅くなる。空中都市ステージ(空)は，ぷよの点数が消した段によって変化する。高い位置で消すほど高得点だ。遺跡ステージ（地）は，おじゃまぷよや固ぷよに守られた得点ぷよがフィールドに置かれている。異次元ステージ（異）は，フィールドの左右がつながっていて，色ぷよをつなげることが可能だ（おじゃまぷよは巻きこめない)。ひとぷよのステージごとのルールは右を参照のこと。

得点ぷよには300，10Kなどの数値が表示され，消すとその得点が入るようになった(K＝1000)。固ぷよも，何回ダメージを与えればおじゃまぷよになるかが表示される。最後に。1連鎖目で5個消しをしても，長連ボーナスが入らない！

ひとぷよステージルール・リスト

	対戦キャラクター	ルール	色数／おじゃまぷよ
1	スケルトン-T	通常	3色／通常
2	アーちゃん	通常	3色／通常
3	キキーモラ	通常	4色／通常
4	パノッティ	火	3色／通常
5	ドラコケンタウロス	火	4色／通常
6	のほほ	水	3色／50点ぷよ
7	セリリ	水	4色／通常
8	すけとうだら	空	4色／通常
9	ハーピー	空	3色／通常
10	ウィッチ	空	4色／通常
11	ドラゴン	地	3色／通常
12	チコ	地	4色／固1ぷよ
13	シェゾ・ウィグィィ	地	4色／固1ぷよ
14	ルルー	火・空	4色／通常
15	サタンさま	空・異	5色／通常
16	ドッペルゲンガーアルル	火・水・空・地・異	4色／固4ぷよ
？	カーバンクル	通常	3色／100点ぷよ

密度が濃すぎてスイマセン「みんなでぷよぷよ」

第三回AJPA杯ぷよ大会，これから行なわれる予選大会の日程をどうぞ。

- ●3月14日11時／ファッション&アミューズメント エセナ（岩手県花巻市吹張町12-16）
- ●3月14日15時／アミューズメント新世界（名古屋市千種区末盛通5-15）
- ●3月14日10時／ハイテクランドセガ紫光（大阪市北区堂山町9－28紫光ビル）
- ●3月13日13時／スペースエム葉山店(長崎市葉山1-28-15)

決勝大会は，3月21日の東京ゲームショウ'99春（幕張メッセ）だ。当日予選もあるので，かならず参加しよう。前日には第四回昇段戦も予定されてます。

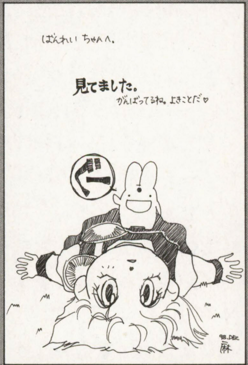
さて，とこぷーでは現在，開発スタッフへの質問，チャレハイ（連鎖数やタイムアタックのランキング作成)，使える特技ランキングの決定を画策中。スタッフに聞きたいこと，チャレハイ参加表明，特技の考察などの投稿を待ってます。コーナー存続は投稿数しだい！



◀【山口県厚狭郡・くにきち】カラーなのにゴメン。今後は白黒が主体かも



◀【埼玉県富士見市・あむる】チコ，わりと人気が出そうな予感。どう？



◀【東京都杉並区・麻生やよい】これっきりの私信掲載。また投稿してね

■投稿のあて先……〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部とこぷー係

Final Stage

ファイナルステージ

思わぬこぼれ話が聞けるかも！ 編集部やライターが好き勝手に語る

Dr.D

リニューアルしたFinal Stageのトップを飾らせてもらうとしよう。IntelがPentium Ⅲを発売し，AMDがK6-Ⅲを発表と，CPUのスピードアップ合戦はとどまるところを知らぬ勢いじゃ。もっとも，Pentium ⅢはMMX2（旧称KNI）が出るまではただの速いPentium Ⅱだし，AMDもK7が本命という見かたがある。新しいハードを生かすソフトが揃っていないというのはあまり歓迎できぬが，将来が楽しみという考えかたもできる。

メーカー製パソコンも新しいCPUを採用したマシンが続々と発売されてくるハズ。ベーマガ読者としては，やはり型落ちで安くなったパソコンを購入するのがスマートじゃろう。型落ちといっても最近のパソコンはみな速い！　3Dゲームをストレスなく遊びたい読者には自作がオススメ。Voodoo3の発売が待ち遠しいのぉ。

山田真也

イマサラで恐縮だが，年末年始に実家に帰ったときのこと。帰省したときは，地元にいたころよく通っていた店々をのぞくのが，ここ数年の習慣となっている。しかし，今年はそこでショッキングな事実を目の当たりにした。中学時代から入りびたっていたゲーム・センター，函館キャロットハウス（以下，函館CH）がなくなっていたのだ。函館CHといえば，初期のチャレハイにも名を連ねており，地元のマニア連中がこぞって集まっていた店。自分のマニアぶりも，函館CHで育まれたといっても過言ではない。悲しみよりも何よりも，信じられないという気持ちのほうが強い。もしや単に移転しただけ？　それとも本当になくなってしまった？　どちらにせよ，思い出の場は消えてしまったのだが……函館CHに関する情報をご存じのかたは，ぜひご一報を。

大出綾太

まみむめも！　なんだか世間ではPS後継機の話題がかまびすしいけど，そんなことより問題なのは，PS版の『街』が売れてないこと。チンチコーリ!!　『FF Ⅷ』もいいけど，終わったら『街』をやろう。そのつぎは当然『弟切草』。閑話休題，『ぷよよん』の話を。今回ちょっとマニアックになってる印象があるけど，楽しめるとは思うです。特技もバラエティ豊かで戦略練れそうだし。とにかく買いましょう。それにしても，ジョビジョバおもしろいよ，関係ないけど。

中村京子

多忙な魚末烈人くんに代わって『ミスティック・ウィーヴァ』の記事を担当したわけですが，なんかハマっちゃいました。あまり多くを語らないゲームなので，はじめのとっつきこそ悪かったけど，操作自体はむずかしくないし，なにより解析すべき要素が多いところに燃えてます。いろいろ試行錯誤して，考えて，ひとつの事実がわかったときの達成感。いいものです。でも，記事を書き終わったあとに，新発見がつぎつぎと……。次号でもっとつっこんだ解析やりたいなぁ。

そんなわけで，最近はパソコンにばかり向かっているせいか，家庭用ゲーム機ではクリアしていないゲームがたまる一方。うーん，なんとかせねば。

山中直樹

今月はいろいろ忙しくて，AOUショーに行けなかった。各メーカーのみなさん，すいません。話変わって，この号が出るころに，またまた引っ越しをすることになりました。しかも，それに乗じてケーブルテレビの導入を決定。アカウントを取ったっきりの『UO』もこれで再開できるかな？

藪良小路

大幅リニューアル前夜のベーマガにおどろいた人も多いだろう。変身前には，大幅なダイエットが必要なのだ。破壊なくして生産はありえないし，脱皮しない蛇は滅びる。

強童5の画面キャプチャー講座はスペースの都合で休み。それから，T＆Eソフトが80年代の同社タイトルの復刻希望を受け付けているので，下記の表を参考に応募してほしい。140ページの記事も参考のこと。

煌竜

『M＆M6』の攻略記事は今回で終わりだが，まだ遊び足りない人は「エンロス・サバイバルレース」に挑戦してみよう。ルールは簡単，「あらゆる手段を駆使して，ゲーム開始時から最速で『隠者の島』地区にたどりつくこと」。判定にはカレンダーを利用する。ブラックシャーの街から楽園の谷越えのルートもあるが，最速はまちがいなく「竜の砂漠」越えの直行コース。いいタイムが出たら「強童5」まで送れ！

編集長

いきなり読者のハガキから。「プログラム投稿者やページ欄外のコメントを見ても，読者層はかなり若そうですが，何歳ぐらいが多いのですか？　私はもうおじいちゃんなのですが，老後の楽しみにVisual Basicを勉強中です」（佐賀県唐津市・匿名希望68歳）…がんばってください。たまに，読者の年齢層を聞かれますが，やはり同志は気になるところ。読者のピークは16歳，17歳。学生が70％を占めています。ベーマガは来月号からリニューアル！　みなさんの学校のホームページ作成に参画している人がいましたら，ぜひご一報を！

T&Eソフト

80'sPCゲーム復刻シリーズ移植作大募集！ エントリー・タイトル・リスト

（くわしくは141ページをご覧ください）

No.	タイトル	ゲーム内容
1	スターアーサー伝説Ⅰ　惑星メフィウス	難解SFアドベンチャー・ゲームの第1作。監獄から出られない。砂漠が広すぎる
2	スターアーサー伝説Ⅱ　暗黒星雲	シリーズ第2弾。3Dシューティングや，リアルタイム要素が斬新だった
3	スターアーサー伝説Ⅲ　テラ4001	RPG要素と時間の概念を取り入れた，シリーズ完結編。
4	ハイドライドⅡ	謎とマップが前作から大きく増量。魔法も使えるぞ
5	レイドック・シリーズ	ふたりプレイ可能なシューティング・ゲーム
6	ディーヴァ	7機種データ互換が話題だった惑星経営＋艦隊戦SLG＋ロボットアクション
7	ハイドライド3	重量，時間の概念を導入したシリーズ最終作。
8	カリ・ユガの光輝（ディーヴァ）	PC-98シリーズで発売されたシリーズ最終作。内容が別格。
9	サイオ・ブレード	ふたりの主人公のシナリオが交錯するSFアドベンチャー・ゲーム。アニメーションも豊富。
10	その他のタイトル	ここに投票する場合は，具体的に希望タイトルを記載のこと

今月の売れ筋パソコン・ゲームHOT20協力店 （集計結果は127ページに掲載）

▼群馬県
●ソフトショップ ラム ☎0272-53-7594
▼埼玉県
●ビットマップ TEL0492-83-0455
●T・ZONE所沢店 ☎0429-94-2800
▼千葉県
●メディアバレー千葉 ☎043-224-9700
▼東京都
●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館 5F ☎03-3251-3100
●㈱ソフマップ全店
●上新電機 J&P 渋谷店 ☎03-3496-4141
▼神奈川県
●The Soft 文教堂 新横浜駅店 ☎045-474-3535
▼福井県
●COMP 100満ボルト 福井店 ☎0776-26-2228
▼静岡県
●パソコンショップエグゼ ☎0537-23-6674
▼愛知県
●コムロード 上前津店 ☎052-263-5828
●三洋堂書店 上前津店 ☎052-251-8334
●コムロード 豊田店 ☎0565-32-3932
▼京都府
●谷山無線電機 PC WORLD ☎075-361-8177
▼広島県
●ハイパーブルート 五日市店 ☎082-921-5040
▼鹿児島県
●ベスト電器出水パソコン館 ☎0996-63-3591

3月19日～21日に千葉・幕張メッセで開催される「東京ゲームショウ'99春」に，電波新聞社も出展します。買いそびれたベーマガのバックナンバー購入のチャンス！また「オールアバウト」シリーズもすべてそろっています。特価販売なども計画していますので，お楽しみに！

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

こんにちは。秋浜でおじゃりまするですハイ（いきなりぶっ壊れてるな）。皆さんお元気ですか？　皆さんがこの記事を見る頃，我々は東京ゲームショウの準備に明け暮れる日々を過ごしているんだろーなぁ…と，今はまだ他人事のように思っています。ともあれ日々精進／　などと私が人生論を語るとき，それはたいてい眠いとき（笑）。さあ，皆さんのためにもうひと頑張り／

セルピュータ情報でございます。

先月のこのコーナーでも紹介した『バイオ』のラジオドラマ，もう聞いてくれた人もいるかと思います。先月はシェリーのお話でしたが，今月はお待たせしました，のエイダ編。２人とも『バイオ２』の中ではストーリーの鍵を握る人物だっただけに，その後のストーリーは非常に気になるところ。

特に今月On Airされるエイダは，その死にぎわといい，ロケットランチャーを放り投げる場面といい（…あれ，本当にエイダ？　書いている私にもわからない），シェリー以上に謎の残る女性ですから，要注目／

さらに，既に発表されているＤＣ版バイオが，２の後の話であるだけに，今回のラジオドラマがその橋渡しをしてくれるかも!?…と，思わせぶりな発言なんかしちゃったりして～みたいな（いかん，完全にぶっ壊れているノリだな）。

とにかく，ゲームの話が出るまではラジオドラマを要チェック／　ってことでもうちょい待って（またかい）。

おっと，忘れるところだった。

バイオ話とセルピュータの情報が続いたところでもうひとつお知らせ。バイオのサントラが発売されます。と言っても，もちろんただのサントラを今ごろ発売するわけはない（とゆーかもう出てるし）。なんとこのアルバム，全編テクノアレンジがされているんです／

いやー，バイオとテクノ。およそ普通は結び着かない取り合わせ。しかしこういった異文化の組み合わせからまったく新しい芸術が生まれて来るのです／…って，俺は売れない芸術評論家か何かかい？／

まあそんな事はさておき，ゲームをやっているときに耳にする，恐怖を煽るような音楽とはまた違ったバイオの音楽の魅力が，このアルバムで表現されることでしょう。このＣＤを知り合いのＤＪに渡してクラブでゾンビの格好をして踊るのが吉。間違ってもディージェイに渡さないように（古典的なギャグでゴメン）。

毎度おなじみこのコーナー。

いいかげんタイトルを考えるのも飽きたので募集などしてみようかなあ，と。何でも構いません。別にはまぁという言葉にこだわる必要もなし，誰か名付け親になってください（なんだかなぁ）。

さて，毎回これといったテーマもなく，好き放題このスペースに書いてきましたが，読者の方の素朴な質問にお答えするのもいいかな，なんてふと考えてみました。

『次のバイオはいつ出るんですか？』

…うーむ，これ以上素朴な疑問はないな。自分の首をモロに絞めているような気がしてなりません。質問がある読者の方，もうちょいと優しい質問にしてくださいね（泣きながらお願い）。

てなわけで，皆さんからの反応をお待ちしています。イラストなんかには時折嬉しい一言を書いて頂いたりして，ホッとするひとときを過ごしたりしてますんで。千客万来，来る者は拒まず去る者はとことんまで追いかけるつもりですので（おいおい）どうぞよろしく。

さて，そうこうしているうちに春の足音が聞こえてきそうな時期です。新しい船出のときを待つ人も，ちょっとばかりつらい別れを経験する人も，某学部に合格してうきうきしている人も（笑），頑張ってくださいね。このコーナーを担当して，もう足掛け３年目（実質２年弱）。マンネリとか言われたくないなあ，やっぱり。

さて，今回はなんだかまとまりのない文章になってしまいましたが（いつもそうだって？），また来月，今度は更にまとまらない文章でお送りします／（…）

イラストギャラリー

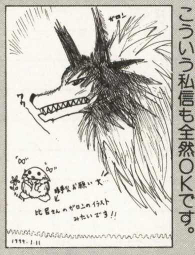
私がこのコーナーのイラストを選ぶとき，実は明確な判断基準はないんです。普段はお色気とか書いてますけど（否定はできませんが），その日その時の気分も大きく左右します。私は６月７日生まれ双子座Ｂ型丑年なので，暇な人はバイオリズムを考えて送ってきてください（無茶ですな）。



◀群馬県・ふじ　ＤＣで『マーヴル VS．カプコン』登場記念／ロールちゃん人気密かに高し。ロックと一緒にロボット化して満足げな秋浜（おいおい）。



◀愛知県・ＫＡＩＮ　10年以上ひとつのシリーズを続けるのってゲームに限らず大変なこと。自社タイトルながらすごいなあと思います。



◀神奈川県・諏佐　陽子　ちっちゃいサスカッチに心惹かれて即採用／（いいのかそれで）お願い文，皆さん読めます？　こういう私信も全然ＯＫです。



▶宮城県・ＬＵＩＣＹ　いやいや，受験生ですか。あんまり気負い過ぎず自然体で臨むのがよろしいかと。秋浜が言っても説得力ないけど…。



▶高知県・ココフィーユ　これも右上の夏の絵で一発採用（おいおい）。うーむ，採用されるためには小技が必要ってことか？（イラストと無関係な話でゴメン）



▶千葉県・Ｋ-Ｏ　うわー，そのまんまポスターとかになりそう。なんとも燃えるシチュエーションですな。ハガキ表にあるアイテムのイラストも良かったです。

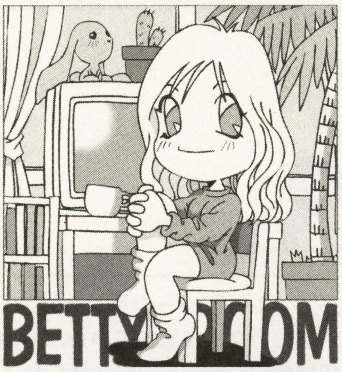
インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大阪	06-6946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで



ベティの部屋へようこそ!

(株)工画堂スタジオ
株式会社　工画堂スタジオ
〒166-0002 東京都杉並区高円寺北2-3-16吉川ビル
TEL 03-5373-0195
http://www.kogado.com/

KOGADO Software Products

みなさん，こんにちは！！ベティの部屋へようこそ！この部屋では新作ソフトラインナップの紹介やマル秘情報まで，たっぷりお話ししちゃいしますので，応援ヨ・ロ・シ・ク・ネ！

新作コーナー



速報 第1弾　ベティのお奨め度「とっても！」★★★

「火星計画2」3月12日発売予定

前作大好評につきシリーズ化が決定しました！パチパチパチ…。最新の緻密な科学データで近未来の火星入植を描いた，惑星開発シミュレーションです。

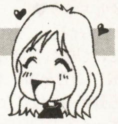
さっ，さらに，2では奈倉舞香ちゃんという西暦3100年の火星で生活している少女が登場！！彼女の目を通して，火星開発の歴史と人類の新たな旅立ちの姿が語られます。

なんだかワクワクしくる設定でしょ？ここで舞香ちゃんのショットも一挙大公開！









速報 第2弾　ベティのお奨め度「もちろん！」☆☆☆

「パワードール3」3月12日発売予定

人気シリーズの新作がついに始動！パワーローダー，キャラクターも一新です。迫力のオープニングムービーとパワーアップしたシステムを堪能して下さいネ。



ベティの部屋でくつろいでいただけましたか？また遊びに来て下さいネ。

速報 第3弾
ベティのお奨め度「ぜったい！」♥♥♥

「リトル・ウイッチ　パルフェ」春発売予定

春風とともにお届けするハートフルな作品です。魔法使いの見習いの少女“パルフェ”と使い魔の黒猫“サケマス”が活躍する魔法店経営アドベンチャー。涙も笑いもあり，もちろんロマンス，愛もいっぱいつまってまーす！



新作ラッシュ，お楽しみいただけましたか？

メディアミックスコーナー

● 「シークエンス・パラディウム　アートワーク」好評発売中

人気作品の画集が誕生しました。未公開イラストポスターやオリジナルスクリーンセーバーも付いてます。



● 音楽CD「シークエンス・パラディウム」好評発売中

パワードールの音楽を手がけた齋藤博人の新作です。すっごくいい作品ですので，一度聴いてみてネ。

今月紹介したソフト，商品はホームページでも詳しく紹介してます。

<ぬりえコンテスト>

「シークエンス・パラディウム　マニアキット」に登場するちびキャラ“チェルニー”のぬりえを募集しまーす。チェルニーのイラストの部分をコピーして，貴方の好きな色に塗って応募してね。ステキな作品には工画堂オリジナルグッズを差し上げます。

上記の住所まで，どしどしご応募お待ちしてます。詳しくはホームページを見てネ。



コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

ついに見てしまいましたよ。駅のホームで踊っているヤングメンを。そ，そのステップは…「ダンスダンスレボリューション」をプレイした帰りだな／　土曜日の夜10時頃，京王線初台駅の地下ホームでDDRのイメトレをしていたキミ，誰もいないと思っていたかもしれないがオレは見ていたよ／　エンゼルみたく。　努力する姿は美しいけど「駅のホームで傘ゴルフ」のオヤジにはならないようにね／

社運をかけた桃，いりませんか？

こんにちは。今回は出番の多いいわきちです。プレイステーション用ソフト「DANCING BLADE かってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden～」もまもなく発売になる今日この頃ですが，みなさんいかがお過ごしですか？　最近は寒かったり暖かかったりしてますし，インフルエンザも流行ってる（流行ってた？）みたいですが，身体には十分気をつけてくださいね。さぁ～て，今回の桃天使は…「かってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden～　ボーカル&サウンドファイル」，「ドラマCD　かってに桃天使～外伝～第二章」，「桃姫，男になる」の３本です。…最後のはウソです。

という長い前置きはさておき，はやいとこ本題に入りましょう。まずご紹介いたしますは，３月26日に発売いたしますアルバム「DANCING BLADE　かってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden～ ボーカル&サウンドファイル」。ゲーム内で使用されているBGMはもちろんのこと，オープニングの「Believe」（ショートバージョン），乙姫役の那須めぐみちゃんが歌う乙姫エンディングテーマ「新しい波」，ゲーム中で歌うカラオケソング，桃姫の「桃天使99」キジメの「a Burning Rose」，お狗の「白ゆりの祈り」，そして桃姫のエンディングテーマでラジオ「CLUB db」のエンディングテーマでもある「Tears of Eden」とボーカルも全６曲を収録！　こいつぁ大漁旗も風になびくぜっ！新曲５曲はすべてこのCDでしか聴けないから，この機会を逃したら泣くぞ。おまけとして超豪華設定資料集もつきます。おまけでいいのかというほど豪華です。それで2,854円です。大変です。大騒ぎです。会社的に。

そして４月２日に発売されるのは「ドラマCD DANCING BLADEかってに桃天使！　外伝～第二章」。こちらは前回同様，ラジオ「CLUB db」で放送されたドラマに未放送分を加えてすべて収録したドラマ本編と，ラジオトーク，オリジナルソングの３本立て。トークのゲストはキジメ役のならはしみきさんと猿吉役の上田祐司さん。そしてボーカルトラックには桃姫，お狗，キジメの３人娘が歌うドラマ挿入歌「恋の花ひらひらと」を収録！　初回特典はWサイズジャケット帯&ピクチャーレーベル仕様。とこれまた豪華な内容で，2,243円の大出血価格。



さらには，前回のドラマCD第一章とあわせて３枚の応募券を集めると，計100名にオリジナルテレホンカードが当たるキャンペーンも実施中！

ホントにいいのか？　大丈夫か？　という感じですが，プロデューサー池田の首が飛ぶ前に買ってください。マジで。

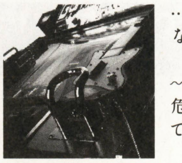
俺様と刑事。

みんなはもう『ギターフリークス』をやったかな？　「なーんとなくHIP-HOPはねえ……」や「ギターは弾けないしな」と思っていた方には朗報です。ボタン三つとレバー一つで楽しめるのが『ギターフリークス』。で，やっぱり，他のビーマニシリーズと同じようについつい曲を覚えてしまうんだな。そして，「あのギターのフレーズが頭の中でグルグルまわってる～！」ということになってしまったときに，この3/18発売「ギターフリークス・オリジナル・ゲーム・サウンドトラック」買うんだな。聴くとスッキリするんだな。そしてハマるんだな。でまた，『ギターフリークス』をプレイしに行ってしまうんだな。とにかく，うなる「俺様のギターを聴きやがれっ！！！」って感じなんですな。

で，最近，流石野氏が言い訳もできないぐらい，全国を失踪，いや違った，疾走してるんだけど，

でも，聞いちゃったんだよな，「ドラマCD声優刑事Vol.3」をさ。

何やら，今回はあの某大ヒット映画「青○よ，永遠に眠れ…



…。」に匹敵するぐらい，劇的な内容になってたんだよな！

そうなんだよ，あの人が死……あ～～～～～～と言っちゃいけねえ，危ない，危ない。（っていうか，Vol.1とVol.2では誰も死んでないんだよな……。）

そして，ゲスト声優にはときメモの朝日奈夕子役の鉄炮塚葉子さん，古式ゆかり役の黒崎彩子さんを迎えてお送りする，3/17発売，本格的SF近未来推理ハードアクションシリアス（嘘）「ドラマCD声優刑事Vol.3」もちろん菅原祥子ちゃんのイメージソングも，はちゃめちゃな「取調室」も収録されていたぜ！　あー，これは絶対買わんと，夜寝られへんな。

pop'n music original soundtrack



巷で目立つ黄色い筐体。
ポップでキュートで，まぁっ！　かわいい♥
お待たせ，お待たせ。pop'nのサントラCDがやっと登場しますよ。
聴いてもポップ。黄色が目印。CD屋さんで見つけてね。
アーケード版から，コンシューマ版までを網羅してますよ。
ギャンブラーZを大声で歌っちゃおう！
早速，予約しなくっちゃね！

悪魔城ドラキュラ黙示録 オリジナル・ゲーム・サントラ

ドラキュラさん，こんにちは。

今度のドラキュラは，舞台をNINTENDO64に移しての3Dで登場だよ。
これはマジで，リアルな恐怖を感じることができるぞ！　ゾクゾクしちゃう♥
しかしながら，ドラキュラシリーズの魅力はその硬派なゲーム性だけでなく，すばらしいサウンドでもあるのですよ。

試しに，音を消してゲームをしてみてください。たぶん，恐怖や感動が半分位になると思いますよ。（いってみれば，そのくらいゲームの中でサウンドが演じる割合が多いということです。これの割合は，ゲームの完成度が上がるとその重要さを増しますよね。つまり，今回のドラキュラ黙示録は完成度が高いということです。）

さらに，お値打ちボーナストラックを３トラックがスゴイ。
CDの限界に迫る収録時間もステキ。
そしてそして，お待たせしました。

そのボーナストラックには，矩形波の古川元亮のオリジナルアレンジ（カッコイイギターでっせ！）を特別収録。さらに，今回のドラキュラで作曲を担当しているコナミの名アレンジャー，キムラ氏による豪華アレンジ２曲を収録（生録されたヴァイオリンは，深い感動を呼ぶぜ！）
このCDは，お宝になる!!



藤崎詩織のニューアルバム!!

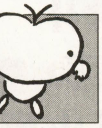
ときめきメモリアル，そして藤崎詩織ファンの皆さま，本当にお待たせしました！　１年５か月ぶりのニューアルバムがついに登場です。タイトルは「風の扉」そしてコンセプトは「旅立ち」です。

春は，卒業，転勤，引っ越し，など，多くの人たちが様々な「旅立ち」を経験する季節です。

きっとこれを読んでいらっしゃるみなさんの中にもこの春，そんな旅立ちを経験された方，あるいはそんな忘れられない旅立ちの思い出を持っていらっしゃる方も多いかと思います。今回の藤崎詩織の３枚目のアルバムは，青春時代の旅立ちのワンシーンを，優しく，そしてときに切なく，歌い綴っています。

彼女の歌声が，旅立つアナタを祝福します。彼女の想いが，あなたの思い出を鮮やかに描き出します。ぜひ，聴いてくださいね！

いわきちお兄さんの 墜落人生紀行



第11回　ちびりとマジメな話でも

卒業の時期ですよ，あーた（キャラ違わない？）。ところで，来月から社会人って人に聞きたいんですけど，自分がスーツ着て毎朝会社に行くって姿，想像したことありますか？　ぼくは想像しただけでゾッとしました。確かに就職活動中は何度か着たんですが，成人式のヤツだったし，いまだにスーツと呼べるものはそれしか持ってません。こういう仕事してるおかげで，着る機会もめったにありません。

え～と，なにが言いたいのかというと，たまに自分の仕事とか人生とかに疑問を持つことがあるんですが，毎日ネクタイ締めて満員電車に乗ってることを考えたら，今のほうがいいのかなぁとかそれはそれで楽な人生なんじゃないかなと，思ったわけです。自分的にね。

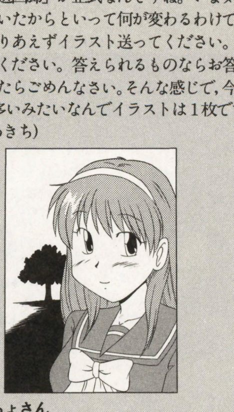
前向いてんだか後ろ向いてんだかさっぱりわかりませんが，とりあえず姿勢だけは前向きに生きていこうと決めました。新年度もよろしく。

KONAMI INTERNET RADIO STATION db-FM http://www.konami.co.jp

http://www.konami.co.jp/kme/db-FM
E-mail:
db-fm@konami.co.jp

コナミ流。特選画廊

ごめんなさい。このページのタイトル，正式には「コナミ流。」なんですね。句点がつくんですね。すっかり忘れてました。というわけで，このコーナーのタイトルも「コナミ流。特選画廊」が正式なんですね。いま気づきました。「。」がついたからといって何が変わるわけでもありませんが，とりあえずイラスト送ってください。質問なんかもあればください。答えられるものならお答えします。無理だったらごめんなさい。そんな感じで，今月は紹介するCDが多いみたいなんでイラストは１枚です。すいません。（いわきち）



▲埼玉県/ぶんちょさん
もうすぐ発売です，ドラマシリーズVol.3「旅立ちの詩」。卒業がテーマなだけあって，じんわりと心にしみる作品になるのではないでしょうか？（まだやってないからわかんないの…）ドラマCDのほうは…ぐはぁ，げほげほ，がふっ。

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀葉月魁斗

竹崎 早くもゲームショウの季節がやってきた！ なんか新作もいろいろ発表されそうな予感。

奈美 発表もいいけど，今すぐ遊びたいあなた！ 2〜3月は，ソフトがたくさん発売になりますよ〜。ベーマガでもおなじみの，カプコンさんからは，『パワーストーン』が，コナミさんからはリズムがGOODな『ポップンミュージック』が発売されます！

竹崎 『パワーストーン』は，初心者でも楽しい痛快アクション対戦ゲームだっ!! カプコンの船水さんと対戦するため，自宅でバリバリ特訓しなきゃな。

奈美 竹崎さん，格闘ゲーム下手でしたよね？

竹崎 船水さんが勝ちそうになったら「初心者でも勝てるって言ったくせに〜！」とわめいて有利な立場を確保するのだ。

奈美 そんな卑怯な…。

竹崎 冗談だよ。ところでセガからもいろんなソフトが出るんだったよね。

奈美 そうでした！『ぷよぷよ〜ん』に『ブルー スティンガー』そして『スーパースピード・レーシング』。3月25日には，『ザ ハウス オブ ザ デッド 2』も出るんですよねっ。それも「ガンセット」と「ソフトのみ」の2種類！

竹崎 ドリームキャスト・ガンの色が白いのは飛行機に乗ることとか考えると安全として，今回のガンのデザインは，なんだか未来を感じさせる新しさだね。

奈美 しかーし，このガンの真価はそんなところにあるんじゃありませんよ！ 竹崎さんココをよーく見てくださいっ。

竹崎 ガーーーン！ なんと，銃身の上に方向キーがついてるぜっ。

奈美 …ということは！

竹崎 ダンジョンの中の敵を，方向キーで左右によけつつ，銃で撃ったり，という遊び方ができる！（のか？）

奈美 ※注『ハウス2』は，そういうゲームではありませんけれど，このガンからそんなタイトルが生まれてくる可能性もあるってことですね！

竹崎 ふーん，早くそんなゲームで遊んでみたいものだなぁ（銃を撃つマネ）。

奈美 それだけじゃありません。方向キーの上には，スロットもついてますから，そこに「ぷるぷる（振動）ぱっく」も装着できるんですよ！

竹崎 左右によけてガンガン撃ってビリビリするというわけか…（いろいろ考えている）

奈美 しかしですね，そんなにいろいろくっつけたら，ガンが重たくなって，手が疲れるんじゃないか，とお思いの方もいらっしゃるかもしれません！

竹崎 うむ，言われてみればその通りかも…。機能を追求するのも良いけど，そのために使いにくくなったりしたら本末転倒だよなぁ。

奈美 ふっ，そこであの「未来形」なデザインが生きてくるワケです。全体的に小型化されたあの形なら，おててが疲れることもなく，快適にプレイできるのですよ。す・べ・て・計算通りなのです！

竹崎 おおーっ。このガンにそこまでの秘密が隠れていたとは！ 確かに小さくて軽い。

奈美 そういえば，4月1日発売の『ゲットバス』。これも「つりコントローラセット」と，「ソフトのみ」の同時発売ですよね？

竹崎 その通り！ やっぱり，この手のゲームは専用の周辺機器があるのとないのとで，「気分」がぜんぜん違うよね。ブルブル。

奈美 いちいち買わなくちゃいけないのは，大変ですけど，その甲斐はあるとゆーか。ああっ，でもでも，とうとうおうちで，魚釣りを楽しめる日がやってきたのですねえ『ゲットバス』！

竹崎 アーケードだと，どうしても周囲の目が気になっちゃうからな。

奈美 そうそう！ 勇気を出して100円玉を入れたはいいけど，もたもたしてるうちにアセって逃げられたり（涙）。

竹崎 そんなアナタにドリームキャスト（笑）。

奈美 しかし，冗談抜きで，毎日画面を見ている私たちでも，アーケード版とドリームキャスト版の区別ってつかないくらいですよね。『ゲットバス』に限った話じゃないですけど。

竹崎 なんだか今月は，移植タイトルの話ばかりしていたよーな？

奈美 あ，そういえば『ダイナマイト刑事2』も出ますね，ドリームキャストで。

竹崎 またモップ・柱時計・コショウで戦うのか!? 楽しみだなぁ。



◀Aす

CGイラスト第2弾！ 最初『ラリー2』とは気づかず『エヴォ』だとばかり…。ごめん。



◀はりせん まよ

宛名の下に描いてあるミニキャラがカワイイっ。はりせん，ばしぃっ！



◀ふじ

最近一番多いイラストはダントツで『エヴォ』。ペッパーねーさんとか，人気ありますね。



◀ヘルニアン

腰はもちろんですが，模試の結果も心配。だいじょうぶだったのでしょーか？

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530-0037　大阪市北区松ヶ枝町1-3高松ヶ枝ビル

ファーランドオデッセイ 5月に発売！

～受け継がれる伝説～

前作（ファーランドサーガ 時の道標）の舞台であったアトランタ大陸から遥か東，魔の海を超えた彼方に，複雑な海流と気流によって下界とは孤立し，全く異質な文化の発達した大陸があった。人々が暗黒大陸とも呼ぶデルタニア…。

ある時，デルタニアに１隻の難破船が漂着した。難民の脱出船だったその船にはろくに食料も積まれておらず，すべての難民が死に絶えてしまった…

しかし，たったひとつの命だけが生き残った。子を思う母の心による奇跡だろうか，すでに死にたえていたある母のお腹から，一人の赤ん坊が生み落とされたのだ。

…その赤ん坊を見つけたのが一人の盗賊であった。難破船に盗みを目的とし踏み込んだが，その赤ん坊に宿命を感じ，わが子として育てることにしたのだ。
アークという名を名付けて。

やがて15年の月日が流れた。

～舞　台　背　景～

デルタニアは，数千年もの間戦乱が続いていたが偉大なる英雄カノンによって平定がなされ，神聖デルタニア帝国が誕生して数年の月日が過ぎようとしていた。

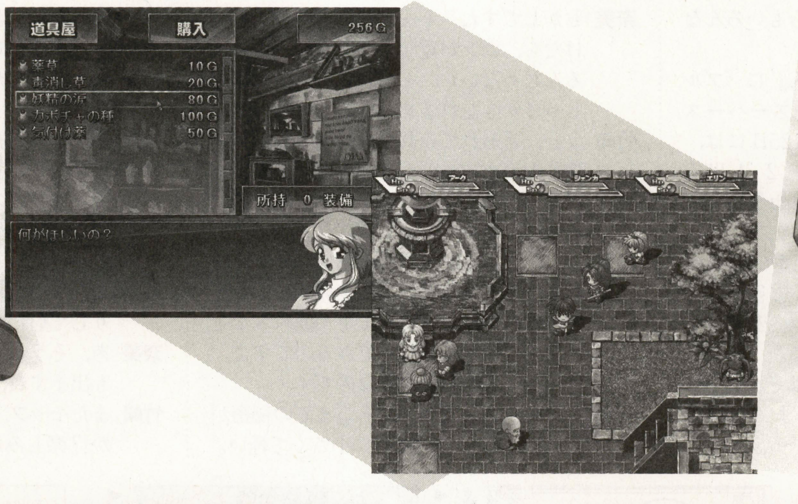
商業の要たるマーチャンギルド，そして教育の道徳の柱となるロウタス教団との友好関係を結んだ帝国の秩序は，長く続くかと思われたが長く続いた戦乱の歴史の傷跡は深く，混乱に乗ずる野党やモンスターがはびこり，帝国全体の秩序は乱れた。

皇帝は帝国が対応しきれない問題の解決に関して報奨金を払う制度を設けた。この報奨金は身分や経歴に関わらず支払われたため，傭兵崩れや無法者が群がることとなった。
そんな彼らを人々はハウンドと呼んだ。

日々の生活の糧を得るためハウンドとしての道へ身を投じたアーク…何の変哲もないまだあどけなさの残る少年が，世界を救う最後の希望たる神託の戦士であることは彼自身でさえまだ知らない…

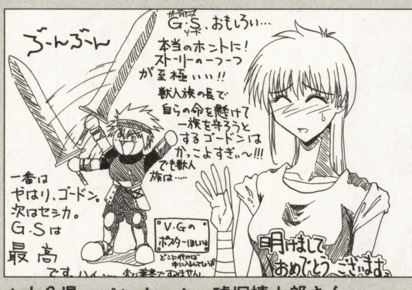
新たなるファーランドの世界に是非ご期待ください。







今月のはがき



▲大分県　ペンネーム　琥塚慎太郎さん
ガーデアンズソード楽しんでもらってますか。
実は続編が…鋭意制作中です。



◀神奈川県　真理子ちゃん
大きくなったカリンちゃんは…もう見てもらってますよね？



◀高知県　ペンネーム　ココフィーユちゃん
プリンセスオブ投稿！愛してるよ。

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN3係
http://www.falcom.co.jp/

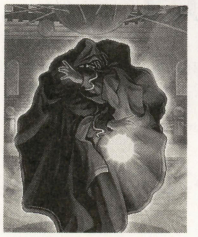
「新・英雄伝説Ⅲ白き魔女」新オープニング大公開！

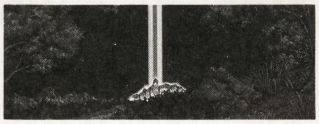
発売を心待ちしているユーザーの皆さまへ，ゲームはほとんどできていますが，現在エンディングの制作と最終調整が行なわれていますので，完成まであと一歩というところです。もうすぐ発売日の発表もできると思いますので，あともう少しだけお待ちください。

先月号でも書いていますが，オープニングに新しいビジュアルが追加されました。そこで今月は完成しているビジュアルを大公開だ！

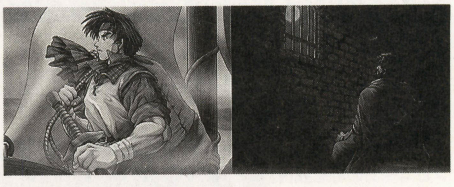








▲前回と同じ構図でも，ビジュアルはすべて描き直し。3DCGムービーも一部MIX。



▲前作のオープニングでは出ていなかった主要キャラも今回は登場するぞ。早くフィリーに会いたいっ！と思っている人も多いのでは？

「新英雄伝説」「ソーサリアンForever」新パッケージで4月2日発売！

今回発売される2タイトルは，インストール後は，起動時にCDを必要としない「CDレスブート仕様」です。つまり，CD-ROMドライブが標準装備されていないノートパソコンユーザーの方でも，遊ぶことができる，ノートパソコン仕様になっての登場です。

カラー液晶でも見やすい画面だし，HDの空き容量も，新英雄伝説が20MB，ソーサリアンForeverが10MBですので，現在使用しているアプリケーションにもほとんど影響ありません。CPUもPentium75MHz以上でOKです。CD-ROMドライブがついてなくて，今までゲームができなかったノートユーザーの方は，ぜひこの機会にプレイしましょう！



▲CDレーベルはカラーピクチャーだ。

みんなのパソゲーシリーズ第2弾。「みんなのローモナ1～3」4月発売！

みんなのモナモナに続き，ロードモナークも登場。今まで発売された「オリジナル」「プロ」「ファースト」の製品版はもちろん，体験版や，ダウンロード版まですべてのMAPが，1～3にそれぞれ分割されて入っています。トータルMAP数は何と147面。で，価格は各2,800円と超お得！　各パッケージのセーブデータは他のパッケージに持ち越すことができるので，すごい記録が生まれそうだ。ただ，ライトユーザー向けにアレンジされてあるので，ロードモナークをやり尽くした人にとっては，ちょっと物足りないかも。でも，このボリュームでこの価格は絶対買いです！

「みんなのモナモナ1～3」は3月26日発売です。

開発：日本ファルコム
発売：SME・インターメディア

ポスター通信販売開始！

多くの方のリクエストにお応えして，今までに制作してきたB2ポスターの通信販売を開始します。懐かしいものもあるので，以前手に入れることができなかった人は，要チェック！



▲10種類のポスターを販売中！

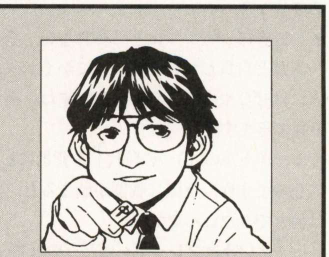
新製品！ファルキャラクロックコレクション

通信販売に新しいグッズがついに登場！ファルコムキャラクターのミニロック（アラームも付いているよ！）が通信販売でのみ販売開始します。パソコンの側でも上でも置けて便利だし，友達へのプレゼントにも最適です。これからどんどん新しい種類が増えていく予定ですので，全種類集めよう！　詳しくは当社ホームページをご覧ください。

http://www.falcom.co.jp/



◀左の写真はサンプルダミーです。実際に販売する商品とはデザインが変わる場合があります。



もうすぐ春ですね♪と歌いたくなるこの季節（年がばれるぞ）。いよいよ新・英雄伝説Ⅲ白き魔女の発売も迫り，大忙しの毎日です。花粉症なんかに負けてたまるか〜。

ザ・マスターピース
～ベーマガを独占せよ～

株式会社マスターピース
〒180-0004 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-11-8 横山ビル5F ☎0422-21-4925
http://www.masterpiece.co.jp

ベーマガ読者のみなさん，こんにちは。マスターピースも，ついにこのコーナーに出店です！　この４月発売のWindows95／98版『Five Generations』の話題など，どんどんお話していきます。みなさんの質問やお便り，イラストなども受け付けますので，楽しくタメになるページにしていきましょう。よろしく！

『Five Generations』Special Report



▲『Five Generations』のロゴ。発売までもうしばらくお待ちを

　これまでに「ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～」「ザ・ファミレス～あの街を独占せよ～」といったシミュレーションゲームを発表してきたマスターピース。どちらかというと，読者の皆さんには，身近なテーマを題材にしたシミュレーションゲームを作るソフトハウスというイメージが強かったのではないでしょうか。

　そんなマスターピースが送る次の新作タイトルは「Five Generations（以下FG）」。何やらマニアックな雰囲気漂う名前だが，内容もかなり濃いとの評判。そこで，このコーナーでは，詳細がまだ明かされていない「FG」に関してマスターピースの重要人物にインタビューを敢行したぞ。

　出席者は以下のとおり（本人たちの希望により仮名）。

Y…マスターピース社長。マスターピースの作品すべてを企画。
K…マスターピースヒゲ奴隷。データアナライズを担当。
H…マスターピース営業兼広報。

――今回の「FG」ですが，どのような内容になるのですか？

Y：既存のジャンルにとらわれない，全く新しいゲームだと自負しています。とにかくゲームが好きな人にはぜひやってもらいたいですね。必ずハマルと断言できます。

K：タイトルの「5つの時代」を背景にした戦争ゲームなのですが，実際に戦闘が始まると，プレイヤーは何もできないんです。

――というとプレイヤーはどうやって遊ぶんですか？

K：戦闘が始まる前の段階でデッキを作ります。デッキというのは，まあいわば軍隊ですね。このデッキを作って敵のデッキと戦わせる。戦闘中は自分の作ったデッキの戦いぶりを「お，なかなかやるな」とか「ここはこうしておけばよかったな」とか思いながら眺めるわけです。1回の戦闘は速いモードだと，ものの1分で終わり，勝敗が判定されます。そしてまたそのデッキを作り込んでいく。それを繰り返すことでより強いデッキを作っていくのがこのゲームの目的です。

――なるほど。これは相当奥が深そうなゲームですね。しかもネットワーク対応だとか。

Y：ええ。といってもこれまでのネットワークゲームとはかなり趣きが異なっています。とにかく皆さんに早くプレイしていただきたいですね。発売を楽しみに待っていてください。私も発売を楽しみにしているんです。

――まるでひとごとですね。ところで広報のHさん，プロモーションなど今後の動きがあれば教えていただきたいのですが…。

H：ええと，そうですね…。

Y：（話を遮って）いやいや，あなた今まで何を聞いてたのですか？

――は？いや私はプロモーションのことをちょっと…。

Y：だから！このゲームは「ゲーム好きのための」ゲームなんですよ。プロモーションだの，広告だの，販促だの，そういうものは必要ない！

H：ちょっと！いきなり何言い出すんですか！すみません，今の発言はカットしてください。

Y：販売目標はずばり3,000本！これでも高いハードルかなと思ってるぐらいですから。

K：いやあ，昔出した「アージェント・ミッション」を思い出すなあ。

Y：（うれしそうに）そうそう。あれよりは売りたいよなあ。いいゲームだったんだけどなあ。

H：しかし何もしないというのもちょっと…。

Y：だから何もしなくていいんだよ！

H：でも広報・営業の立場として何もしないというのも…。

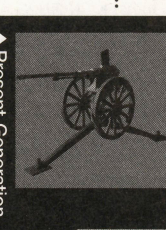
K：おまえ趣味がないからいけないんだよ。今日から何か趣味を持て，趣味を！

H：そんなの関係ないでしょう！すみません，ちょっと中断してもらっていいですか？

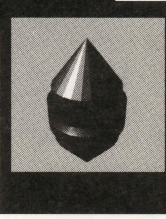
（ここでインタビューは一時停止。部屋の中からは激しい怒号が飛び交い，時には何かが割れる音もしている。しばらくしてようやくインタビュー再開）

――なんか大変だったみたいですね。では最後に読者の皆さんに一言お願いします。

Y：何度も言うようですが，やはりゲームの好きな人に是非やってもらいたい。とは言ってもPCゲーム初心者が全くできないかというと，そんなことは決してありません。さすがに「コンビニ」や「ファミレス」に比べると若干敷居が高くなっていますけどね。でもそんなに高いわけではありませんから，敷居を越えてもらえれば非常に面白い世界が待っています。どんどんこちら側に入ってきて欲しいですね。



▲Present Generationのユニット

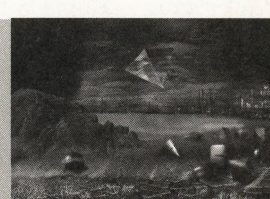


▲Future Generationのユニット

K：何度も戦わせてデッキを練り込んでいくわけですから，間違いなく長い間遊んでいただけるはずです。大げさかもしれませんが「普遍的な」ゲームと言えるんじゃないでしょうか。とにかく発売を楽しみにしててください。



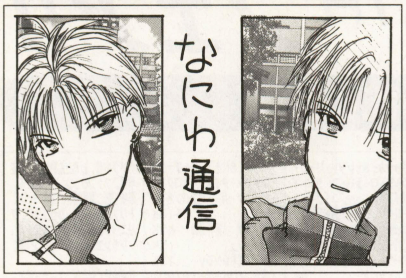
▲Holy Generationのイメージイラスト



▲Future Generationのイメージイラスト

　実はすべて架空のインタビューです（といっても一部実際にあった発言が収録されていますが）。冒頭でも言っているように，マスターピースのプロダクトといえば「身近でとっつきやすいテーマ」のシミュレーションゲームというイメージが一般的かと思います。しかし，決してそうしたテーマに絞って企画してきたわけではありません。過去に「アージェント・ミッション」というかなりマニアックなタイトルも発売しています。

　私たちはあくまで「面白いもの」を作っていきたいのです。今回の「FG」も実際に製品化されたときに自分たちもやってみたいと思っているゲームです。ユーザーのみなさんと一緒に楽しめれば…，現在「FG」に携わるスタッフはそんなことを考えながら開発にいそしんでいます。



タイトル・イラスト：大阪府・藤井朱丸
タイトル冠文：大阪府・木影

思い出の1ページ

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

http://www.dempa.co.jp/MICOMSOFT/

ハロー！暁で～す。皆さんお元気ですか？

さて，今回はベーマガ創刊200号記念・第3弾として，イラスト投稿者による「誌上同窓会」を開催させていただきます。

今回の同窓会は，Aすさんをはじめ，かつてベーマガにイラストを投稿されていた（または，投稿されている）皆さんのアイデアとご協力で実現したものです。読者の皆さんの中にも，ペンネームを見て懐かしく思う方がいらっしゃるのではないでしょうか。

それでは，少しの間，懐かしい時間をお過ごしください。

誌上同窓会



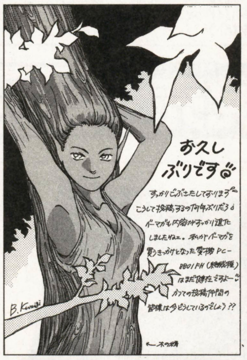
岐阜県・MAYO



大阪府・Aす



大阪府・佐伯司



長野県・杁白夜



埼玉県・西木史郎



東京都・東次郎

Aすさんと佐伯司さんからのメッセージ

8～5年前にバリバリ（?）投稿されていた方々が集まってくれました。みなさんお久しぶりです！ 当時学生だった方も今では社会人となりましたが，みんなで熱心に投稿したり一緒に遊んだことは，とても楽しい思い出です。今投稿されている方も良い出会い，良い思い出をつくってください！

MAYOさんからのメッセージ

Aすさん，司さん，東くん，白夜さん，西木さんお久しぶりです。
皆様の絵がこうして見られるなんて本っ当に嬉しい限りです！
ファンが泣いて喜びますね。ううっ（感涙）。またぜひ一緒に遊んでほしいです！

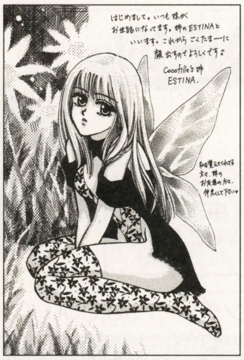
西木史郎さんからのメッセージ

ちゃお～！西木史郎でぇいす！ ここ最近ハガキ投稿なるものをしていないので久しぶりのハガキ投稿は緊張するカモ～。…気分は「のど自慢」っすよ～。ぎゃふん。

ありがたい おハガキのコーナー



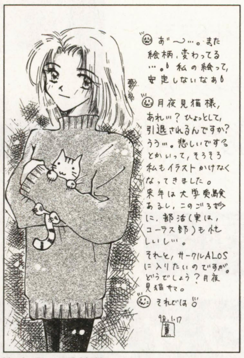
東京都・麻生やよい
お帰りなさい。3年ぶり…ですか？飼っておられる3匹のワンちゃん達にもよろしくお伝えください。



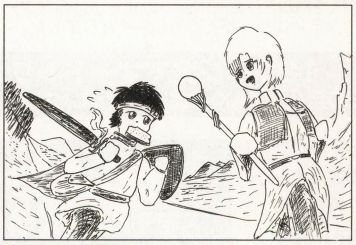
高知県・ESTINA
お帰りなさい。ついにCocofilleさんのお姉さまのご登場（復活）です！絵の腕は，さらに磨きがかかったのでは？



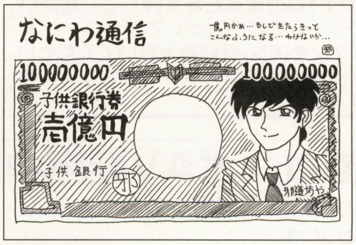
三重県・T・zaruより色瀬ちゃんへ
入院とは…お体のほうは大丈夫ですか？ 早く元気になってくださいね。T・zaruさん，ガンバレー！



熊本県・香菜薫
お久しぶりです。お元気でしたか？ 受験頑張ってくださいね。息抜きにイラスト描いて送ってください！



千葉県・加藤義啓
朝から慌ただしい姉弟ですね（笑）。ファンタジー世界でも，やっぱり遅刻は厳禁ですよね。



愛知県・邪道坊や
ぬぬっ／一億円札ですか。子供銀行って…1億円持ってる子供も凄いと思いますが。

◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店

全店一斉開催!!

秋葉原2号店新装開店セール

爆安 パーツコーナー拡張オープン!!

地を這う安さ

爆安中古

超爆安中古 目玉品

Apple Performa5430
5台限定
79,800円

3COM ISAバス用LANカード
10枚限定
980円

超爆安中古 目玉品

通販・2号店共にお取扱い

IBM ThinkPad560
(2640-20J)
P133/8/2.1G/12.1TFT/SB
5台限定
99,800円

Intel JBOXODPMT66X166
P100→MMX166
オーバードライブプロセッサ
(適合機種はメーカーへお尋ね下さい)
10台限定 未使用品
8,980円

超爆安中古 目玉品

通販・2号店共にお取扱い

IBM製HDD 2.5"ベアドライブ
IDE 薄型
DMCA-21080
10台限定 未使用品
11,800円

同時開催 真実の爆安セール!! 本日より4/7まで

数量完全限定!! 中古PC 超爆安目玉品!!

一流メーカー 15インチカラーマルチスキャンディスプレイ
10台限定
通販・2号店共にお取扱い
9,980円

CONTEC 10Base5 8ポートハブ
10台限定
通販・2号店共にお取扱い
980円

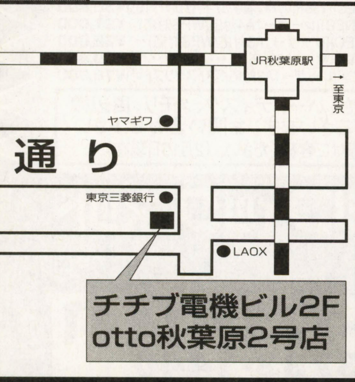
GATEWAY 19インチカラーマルチスキャンディスプレイ
スーパーFST管(日立製)採用 VX900
10台限定
通販・2号店共にお取扱い
39,800円

IBM ThinkPad340CSE
486SLC2(50)/4MB RAM
200MB HD/9.4"DSTN
10台限定
通販・2号店共にお取扱い
19,800円

でっかくなったパーツコーナーOPEN!! 超目玉品

DOS/V日本語キーボード
50台限定
2号店のみお取扱い
380円

NEC X-mateシリーズ用 3.5"FDD
10個限定
通販・2号店共にお取扱い
5,980円



中古パソコン専門爆安ショップ!!

otto
コンピューターのおっと

秋葉原2号店
東京都千代田区外神田3-12-15 チチブ電機ビル2F
TEL 03-3256-3338
FAX 03-3256-3330

営業時間/月〜金、休前日11:30〜21:30 土・日・祝10:00〜19:00

新品・中古パソコン&周辺機器買取り強化中

●あなたのパソコンを最短5分で現金にします●

個人・法人・同業者大歓迎!! 秘密厳守(毎日現金3億円用意)

買取りセンター専用DIAL 03-5256-3251

●営業時間/10:30〜18:00●定休日/土・日・祝

◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店 ◎ 中古爆安専門店

●広告掲載の爆安価格はすべて現金でのお支払いに限ります。●価格はすべて税抜き価格です。

超優良中古パソコン店！ついに

PC NET® ピーシーネット BIG 秋葉原店 OPEN

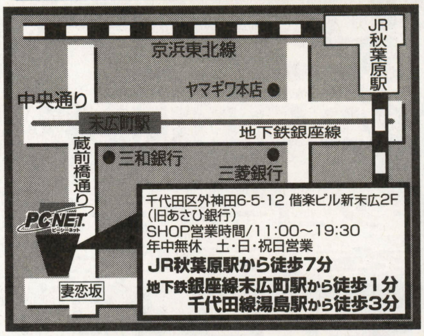
3/16(火)

OPEN記念キャンペーン

3月16日(火)～22日(月・祝)
秋葉原店にてお買い上げの方にスピードクジで豪華商品がもれなく当たるビッグなチャンス!!（デジカメ、プリンタ、金券など）



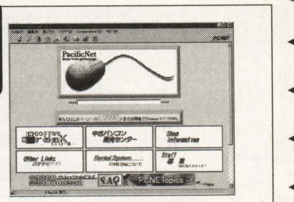
秋葉原中古パソコン店で最大級のフロア面積386m²



千代田区外神田6-5-12 借楽ビル新末広2F
(旧あさひ銀行)
SHOP営業時間/11:00～19:30
年中無休　土・日・祝日営業
JR秋葉原駅から徒歩7分
地下鉄銀座線末広町駅から徒歩1分
千代田線湯島駅から徒歩3分

大人気！ 抜群のヒット数！
PC NETホームページ

http://www.prins.co.jp/



- ●捜しやすい検索機能豊富
- ●商品画像付き
- ●リアルタイムな機種情報
- ●最新の価格でGET!

PC NET ジャストネット
オンラインカード決済も可能。
http://e-mail.justnet.ne.jp/shop/pcnet/

◆◆大特価大放出!!◆◆

機種	仕様	PC NET大特価	注文No.
PC-9821XP/C8	486DX4/100MHz 5.6MB/340HD/CD/PCM	28,800円	U0269
PC-9821LT/260	486DX2/50MHz/7.6MB/260HD/9.5TFT	42,800円	U3120
FMV-466D2E(富士通)	486DX2/66MHz/4MB/340HD	7,800円	U2548
FMV-450NL/S/340S(富士通)	486DX2/50MHz/8MB/340HD/DSTN	23,500円	U3115
PC-5NS01-VM4D5(日立)	Pentium/120MHz/16MB 810HD/11.3DSTN WIN3.1 新品	83,800円	型番にて
Power Mac 7600/120(APPLE)	PPC604/120MHz/16MB 1.2GHD/CD	74,800円	U0290
PHX100(単体)	PPC603/75MHz/16MB 500HD/CD(4)	38,800円	U9329
17インチマルチシンクディスプレイ	在庫有るのみ 17マルチ：1024×768max 機種に限定あり	21,800円	型番なし

＊本商品は添付品（OSを含む）は付属しておりません。

98デスクトップ

(3.5インチ)

注文No.	品名	価格
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2(40)/1.6MB)	¥12,800
U0639	PC-9821BP/U7(486DX2(66)/5.6MB/170HD)	¥16,800
U2058	PC-9821BP/U8(486DX2(66)/5.6MB/340HD)	¥18,800
U2088	PC-9821AE/U2(486SX(25)/1.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥11,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX(33)/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1)	¥16,800
U0495	PC-9821AS2/U7(486SX(33)/5.6MB/170HD/FM/PCM)	¥15,800
U2761	PC-9821AS2/U7(486SX(33)/5.6MB/170HD/FM/PCM/170HD増設/PC-HD170F付)	¥17,800
U2107	PC-9821AS2/U8(486SX(33)/5.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)	¥17,800
U0393	PC-9821AS3/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥17,800
U2089	PC-9821AP/U7(486DX2(66)/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥18,800
U2031	PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM)	¥22,800
U0415	PC-9821AP2/C9(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/510HD/CD/FM/PCM)	¥32,800
U0223	PC-9821AP2/C9T(486DX2(66)/7.6MB/510HD/CD2/FM/PCM)	¥32,800
U2216	PC-9821AF/U9(Pen(60)/7.6MB/510HD/PCM/FM/3.5×1)	¥28,800
U0674	PC-9821XE/U7(486SX(33)/5.6MB/210HD)	¥14,800
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2(66)/5.6MB/210HD/PCM)	¥16,800
U0683	PC-9821XS/C8(486DX2(66)/5.6MB/340HD/CD/PCM)	¥25,800
U0269	PC-9821XP/C8(486DX4(100)/5.6MB/340HD/CD/PCM)	¥28,800
U2290	PC-9821XE10/S15(486DX4(100)/8MB/3.5×1/420HD/CD4/PCM/15CRT)	¥44,800
U2188	PC-9821XF/C9(Pen(60)/8MB/540HD/3.5×1/CD)	¥32,800
U2011	PC-9821XN/C9(Pen(90)/7.6MB/540HD/CD)	¥39,800
U2601	PC-9821V7/S5K(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/PCM/本体のみ)	¥42,800
U2603	PC-9821V10/S(Pen(100)/8MB/850HD/CD4/本体のみ)	¥48,000
U2607	PC-9821V12/S(Pen(120)/16MB/850HD/CD4/本体のみ)	¥54,800
U2028	PC-9821XA/C9(Pen(90)/7.6MB/540HD/CD2/PCM)	¥44,000
U1000	PC-9821XA/C10(Pen(90)/7.6MB/1GHD/CD4/PCM)	¥47,000
U2085	PC-9821XA7/C4(Pen(75)/8MB/420HD/CD4/PCM)	¥39,800
U2653	PC-9821XA7e/S15(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/PCM/本体のみ)	¥42,800
U2063	PC-9821XA10/K8(Pen(100)/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥49,800
U2061	PC-9821XA10/K12(Pen(100)/8MB/1.2GHD/CD4/PCM)	¥52,000
U2328	PC-9821XA13/K12(Pen(133)/32MB/1.2G/CD4/PCM)	¥64,800
U2210	PC-9821XA16/W16(Pen(166)/16MB/1.6GHD/PCM/CD6)	¥74,800

98(ノート・ラップトップ)

注文No.	品名	価格
U0334	PC-9801NS/R120(486SXJ(16)/640KB/120HD/モノクロ)	¥24,000
U3073	PC-9801NX/C120(486SX(20)/3.6MB/120HD/TFT)	¥25,000
U3059	PC-9821ND(486SX(33)/1.6MB/9.5DSTN)	¥24,800
U3047	PC-9821ND/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5DSTN)	¥29,800
U3147	PC-9821ND2(486DX2(50)/2.6MB/10.1DSTN)	¥33,000
U0366	PC-9821NE(486SX(33)/3.6MB/9.5TFT)	¥26,800
U0333	PC-9821NE2(486SX(33)/1.6MB/9.5TFT)	¥27,800
U3097	PC-9821NE2/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥32,800
U3273	PC-9821NE3(486DX2(50)/1.6MB/10.1TFT)	¥35,800
U0345	PC-9821NE3/3(486DX2(50)/8MB/350HD/10.1TFT)	¥41,800
U3293	PC-9821NE3/5(486DX2(50)/7.6MB/540HD/10.1TFT)	¥44,800
U3231	PC-9821NS/540(486DX2(50)/5.6MB/540HD/PCM/9.5TFT)	¥43,800
U3187	PC-9821NP/340(486DX4(75)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥44,800
U3260	PC-9821NP/540(486DX4(75)/5.6MB/540HD/PCM/9.5TFT)	¥47,800
U3309	PC-9821NP/810(486DX4(75)/5.6MB/810HD/PCM/9.5TFT)	¥52,000
U0332	PC-9821LD/350A(486SX(33)/7.6MB/350HD/サブノート/9.5DSTN)	¥38,000
U3017	PC-9821LD/350A2(486SX(33)/7.6MB/350HD/サブノート/9.5DSTN)	¥39,000
U3104	PC-9821NA7/HC7(Pen(75)/8MB/720HD/CD2/PCM/10.4TFT)	¥76,000
A0074	PC-9821NR13/D10B(Pen(133)/32MB/1GHD/CD8/PCM/12.1DSTN)	¥125,000

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

DOS/V

注文No.	品名	価格
U2518	PC466D2LPX (8/234)(DEC)(486DX2(66)/8MB/234HD)	¥7,900
U2770	Celebris FP590(DEC)(Pen(90)/16MB/540HD/CD2)	¥29,800
U2726	VENTURIS FX5166(DEC)(Pen(166)/32MB/850HD/CD8)	¥49,800
SH130	FR-944WW-XA(DEC)(Pen(150)/80MB/2GHD/CD4/タワー)	¥67,800
U2562	PS/V (2405-YAW)(IBM)(486DX(33)/8MB/170HD)	¥5,800
U2496	DESKPRO 5133(COMPAQ)(Pen(133)/16MB/1GHD)	¥39,800
U2047	DESKPRO XE466(COMPAQ)(486DX2(66)/8MB/270HD)	¥8,000
U2228	PRESARIO 433(COMPAQ)(486SX(33)/8MB/210MB/13CRT/一体型)	¥11,800
U2684	PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2(66)/4MB/525HD/3.5×1)	¥9,800
U2665	PROLINEA 5133(COMPAQ)(Pen(133)/16MB/1GHD/CD4(増設))	¥42,800
U2582	PROSIGNIA 300(COMPAQ)(Pen(90)/32MB/1.0GHD/CD4)	¥36,800
U2509	433SXNP(DELL)(486SX(33)/8MB/200HD)	¥5,800
U2711	OPTIPLEX GXL 5133(DELL)(Pen(133)/32MB/1GHD/CD4)	¥43,800
U2715	OPTIPLEX GXI(P-166)(DELL)(Pen(166)/32MB/1GHD/CD4)	¥49,800
U2765	VECTRA XM2 466/66I(HP)(486DX2(66)/8MB/540HD)	¥9,800
U2768	VECTRA XM2 4/100I(HP)(486DX4(100)/16MB/720HD)	¥15,800
U2769	VD590R(エプソン)(Pen(90)/16MB/540HD/CD4)	¥29,800
U2662	FMV-433SD2C(富士通)(486SX(33)/4MB/170HD)	¥6,000
U2548	FMV-466D2E(富士通)(486DX2(66)/4MB/340HD)	¥7,800
U2707	FMV-466D2E(富士通)(486DX2(66)/8MB/340HD)	¥8,800
U2737	FMV-466D2C(富士通)(486DX2(66)/4MB/170HD)	¥6,800
U2314	FMV-499D3G(富士通)(486DX4(100)/24MB/500HD/3.5×1)	¥16,000
U2742	FMV-590DE2L(富士通)(Pen(90)/16MB/850HD)	¥24,800
U2357	FMV-5DSE273(富士通)(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD6/28.8Kモデム)	¥48,000
U2780	PV3000/5100-101S/W(東芝)(Pen(100)/16MB/1GHD)	¥27,800
U2723	FLORA 500(PCT-577TB5A)(日立)(Pen(90)/32MB/730HD/CD4/タワー型)	¥31,800
U2672	PANACOM V24(2411-NWC)(パナソニック)(486DX2(66)/4MB/340HD)	¥8,400
U2499	PANACOM V24(2411-RPW)(パナソニック)(486DX4(100)/16MB/730HD)	¥14,800
SH124	CF-32AP5S(パナソニック)(Pen(100)/16MB/540HD/CD4/15CRT一体型)	¥39,800
SH129	CF-22EB4A(パナソニック)(Pen(133)/16MB/1.2GHD)	¥39,800
U2776	Acer Power/M(Acer)(Pen(90)/16MB/510HD/CD2)	¥28,800
U2642	QUARTER L(QL-30AIAW)(ソニー)(486DX2(66)/24MB/340HD)	¥9,800
U3240	ThinkPad 330CS(5523-JBB)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/170HD/9.5DSTN)	¥17,800
U3013	ThinkPad 360CSE(2620-8JF)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/340HD/9.5DSTN)	¥19,800
U3209	CONTURA 400C(COMPAQ)(486DX2(40)/12MB/240HD/9.5TFT)	¥21,000
U3109	CONTURA 410C(COMPAQ)(486DX2(50)/12MB/345HD/9.5DSTN)	¥23,500
U3009	NT-500C(エプソンダイレクト)(486DX4(100)/16MB/520HD/VGA/9.5DSTN)	¥35,800
U3456	FMV-45NS1E1(富士通)(486DX2(50)/4MB/340HD/9.6DSTN)	¥22,500
U3115	FMV-450NL/S/340S(富士通)(486DX2(50)/8MB/340HD/VGA/DSTN)	¥23,500
U3493	FMV-47NT2E3(富士通)(486DX4(75)/8MB/340HD/10.3TFT)	¥29,800
SH134	FMV-51NAWJ1(富士通)(Pen(120)/8MB/810HD/CD/SVGA/10.4TFT)	¥95,000
U3362	DynaBook GT4755CT(東芝)(486DX4(75)/8MB/520HD/10.4DSTN)	¥33,800
SH126	CF-41RT84KGJ(パナソニック)(Pen(120)/16MB/810HD/CD4/VGA/10.3TFT)	¥93,000
SH127	AL-N1T513J5(パナソニック)(Pen(133)/32MB/1GHD/SVGA/10.3TFT)	¥89,000

MAC

注文No.	品名	価格
U9121	CENTRIS 660AV(Apple)(68040(25)/20MB/230HD/CD2)	¥15,800
U9270	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/250HD/CD2)	¥12,500
U9160	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/350HD/CD2)	¥15,800
U9338	QUADRA 840AV(Apple)(68040(40)/16MB/1GHD/CD2)	¥33,000
U9337	Performa 630(セット)(Apple)(68LC040(33)/8MB/250HD/CD/15CRTセット)	¥33,800
U9343	Performa 588(Apple)(68LC040(33)/8MB/500HD/CD/14CRT付)	¥34,800
U9323	Performa 5210(Apple)(PPC603(75)/16MB/500MB/15CRT/一体型)	¥39,800
U9332	Performa 6260(Apple)(PPC603e(100)/16MB/800HD/CD4/本体のみ)	¥49,800
U9322	Power Mac 6100/60(Apple)(PPC601(60)/8MB/250HD/CD2)	¥26,000
U9259	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/32MB/500HD/CD4)	¥41,800
U9329	PHX100(単体)(Apple)(PPC603(75)/16MB/500HD/CD4/EtherNet)	¥38,800
U9202	Power Mac 6300/120(Apple)(PPC603e(120)/16MB/1.2GHD/CD4)	¥68,000
U9090	Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601(90)/16MB/500HD/CD)	¥44,800
U9281	Power Mac 7200/120(Apple)(PPC601(120)/32MB/1.2GHD/CD4)	¥62,000
U9191	Power Mac 7500/100(Apple)(PPC601(100)/24MB/1GHD/CD)	¥57,800
U0290	Power Mac 7600/120(Apple)(PPC604(120)/16MB/1.2GHD/CD)	¥74,800
U9333	Power Mac 7600/132(Apple)(PPC604(132)/16MB/1.2GHD/CD8)	¥87,000
U9342	Power Mac 7600/200(Apple)(PPC604e(200)/32MB/2GHD/CD12)	¥115,000
SH120	Power Mac 8500/180(Apple)(PPC604e(180)/32MB/2GHD/CD8)	¥130,000
U9339	Power Mac 9500/200(Apple)(PPC604(200)/32MB/2GHD/CD8)	¥135,000
U3267	Power Book 520(Apple)(68LC040(50)/8MB/160HD/9.5FSTNモノクロ)	¥29,800
U3140	Power Book 540C(Apple)(68LC040(66)/16MB/320HD/9.5アクティブカラー)	¥54,800
U3398	Power Book 5300CS(Apple)(PPC603e(100)/16MB/750HD/10.4D-パッシブカラー)	¥89,800

ディスプレイ

注文No.	品名	価格
U0412	PC-KD1522(NEC)(15カラー：640×480max/0.31mm/VGA対応)	¥7,900
U0424	PC-TV454(NEC)(15カラー：640×400/0.35mm/TV付)	¥8,800
U4192	PC-D151(NEC)(15マルチ：1120×768max)	¥14,800
U0463	PC-KM153R(NEC)(15マルチ：1120×768max)	¥16,800
U4053	PC-KM172(NEC)(17マルチ：1280×1024max)	¥23,800
U0193	PC-KM173(NEC)(17マルチ：1280×1024max)	¥25,800
U4103	PC-KM211(NEC)(21マルチ：1280×1024max/3列15pin)	¥66,800
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)	¥16,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥19,800
U4213	M2494(Apple)(17マルチ：1024×768max)	¥26,800
U4179	MODEL 444(COMPAQ)(14マルチ)	¥9,800
U4278	D-1526TX-HS(DELL)(17マルチ：1280×1024max/3列15pin)	¥23,800
U0457	VRT17-HA(DEC)(17マルチ：1024×768max/3列15pin)	¥23,800
U4368	ULTRA VGA 1280(HP)(17マルチ：1024×768/2列15pin)	¥23,800
U4117	FLEXSCAN 33F(NANAO)(15マルチ：1024×768max)	¥17,800
U4370	FLEXSCAN 56TS-T(NANAO)(17マルチ：1024×768max/0.25mm/3列15pin)	¥29,800
U4170	CPD-17SF7(ソニー)(17マルチ：1024×768max/3列15pin)	¥25,800
U4333	GDM-2038(ソニー)(21マルチ：1024×768max/3列15pin)	¥69,800
U4207	FMV-DP841(富士通)(15マルチ：1024×768max)	¥15,800
U4356	FMV-DPS971(富士通)(17マルチ：1024×768max/3列15pin)	¥24,800
U4077	RD-15D2(三菱)(15マルチ：1280×1024max)	¥18,800
U4227	RD-17G2(三菱)(17マルチ：1024×768max)	¥32,000
U0483	MF-8615B(飯山電機)(15マルチ：1024×768max)	¥13,800
U4084	MF-8617(飯山電機)(17マルチ：1024×768max/0.28mm)	¥24,800
U4340	MF-8221E(飯山電機)(21マルチ：1280×1024max/3列15pin)	¥79,800
U4146	MT-8617E(飯山電機)(17マルチ：1600×1200max/0.26mm)	¥32,800
U7040	LCM-17(ロジテック)(17マルチ：1024×768max/3列15pin)	¥23,800
U0489	LS-2617FN(ICM)(17マルチ：1280×1024max)	¥23,800
U4244	TC1664(ArtMedia)(15マルチ：800×600max/3列15pin)	¥9,800
U4378	CF-VDC753(パナソニック)(15マルチ：1280×1024max/3列15pin)	¥15,800
U4366	TX-D1731(パナソニック)(17マルチ：1024×768max)	¥23,800
U4372	A4033(HP)(21マルチ：1600×1200max/3列15pin)	¥69,800
U4382	ARIES TEC 15ca ARIES(TEC)(15マルチ：800×600max/3列15pin)	¥9,800

プリンタ

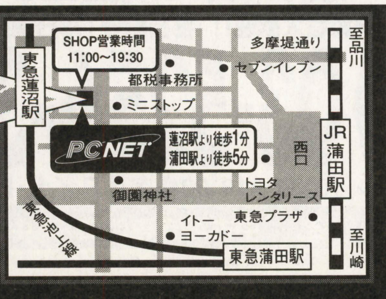
トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

注文No.	品名	価格
U0557	PC-PR201/60(NEC)(136桁シリアル：漢字60字/秒/カラー対応)	¥11,000
U0527	PC-PR201/63(NEC)(136桁シリアル：漢字63字/秒/カラー対応)	¥13,800
U0462	PC-PR201/87LA(NEC)(136桁シリアル：漢字87字/秒/カラー対応)	¥35,800
U5118	PC-PR1000E/4W(NEC)(レーザー：A4対応/WPS対応)	¥21,000
U0521	PC-PR2000/4W(NEC)(レーザー：A3対応/WPS対応)	¥32,000
U5057	LP-8200(エプソン)(レーザー：A3対応)	¥39,800
U5129	LP-9000PS2(エプソン)(レーザー：A3対応ポストスクリプト可)	¥79,800

掲載商品以外にも、ハードディスク、メモリ、周辺機器など多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
万一、品切れの際はご容赦ください。(2月19日現在)

蒲田本店

- ◆中古パソコン店最大級の広いフロア（面積330m²）
- ◆デスクトップから周辺機器まで(98,Mac,DOS/Vを中心に)豊富な品揃え
- ◆秋葉原から京浜東北線で21分!



- ●全商品保証付き
- ●代金引換システム
- ●土日祝祭日配達OK
- ●全商品動作チェック・クリーニング済
- ●年中無休・24時間アクセスOK！
- ●電子メールでのご注文OK！
- ●メモリー・周辺機器多数在庫！

※クレジットによるお支払いも承っております。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

PC NET パシフィック ネット

株式会社パシフィックネット 〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間／月～金9:30～19:00　土・日・祝日11:00～19:30

通販専用ダイヤル **TEL.03-3733-1441**
FAX.03-3733-1440

各種カードご利用OK!

TEL06-6644-0554
電話受付11:00〜19:00/FAX06-6647-5168

新品超特価コーナー　税別

<本体一例>		
PC-98NX	VC45D/6GC1	¥376,000
PC-98NX	VC45D/6GD1	¥380,000
PC-98NX	VC45D/6YC1	¥300,000
PC-98NX	VC45D/6YD1	¥304,000
PC-98NX	VC35D/6YC1	¥275,000
PC-98NX	VC35D/6YD1	¥278,000
PC-98NX	VC35D/6XC1	¥250,000
PC-98NX	VC35D/6XD1	¥254,000
PC-98NX	VC35D/6XC2	¥250,000
PC-98NX	VC35D/6XD2	¥254,000
PC-98NX	VC36H/6XC1	¥213,000
PC-98NX	VC36H/6XD1	¥217,000
PC-98NX	VC36H/6XC2	¥213,000
PC-98NX	VC36H/6XD2	¥217,000
PC-98NX	VE40D/67C	¥256,000
PC-98NX	VE40D/67D	¥259,000
PC-98NX	VE35D/67C	¥221,000
PC-98NX	VE35D/67D	¥225,000
PC-98NX	VE36H/67C	¥186,000
PC-98NX	VE36H/67D	¥191,000
PC-98NX	VE36H/65C	¥155,000
PC-98NX	VE36H/65D	¥158,000
PC-98NX	VR33L/6ZC	¥108,000
PC-98NX	VR33L/6ZD	¥111,000
PC-98NX	VR33L/65C	¥127,000
PC-98NX	VR33L/65D	¥130,000
PC-98NX	VR40L/6ZC	¥108,000
PC-98NX	VR40L/6ZD	¥111,000
PC-98NX	VR40L/67C	¥214,000
PC-98NX	VR40L/67D	¥218,000
PC-98NX	VT35L/67C	¥242,000
PC-98NX	VT35L/67D	¥256,000
PC-98NX	LW30H/64C6	¥273,000
PC-98NX	LW30H/64D6	¥277,000
PC-98NX	LW30H/63C6	¥251,000
PC-98NX	LW30H/63D6	¥253,000
PC-98NX	LW30H/63C4	¥234,000
PC-98NX	LW30H/63D4	¥236,000
PC-98NX	LW26H/62C	¥216,000
PC-98NX	LW26H/62D	¥215,000
PC-98NX	LT36D/64A	¥431,000
PC-9821	Ra300/M40	¥169,000
PC-9821	Ra333/M60	¥202,000
富士通	FMV-NR9 30L1	¥260,000
富士通	FMV-NR9 30L3	¥260,000
富士通	FMV-NR9 26X1	¥222,000
富士通	FMV-NR9 26X3	¥222,000
富士通	FMV-NE9 26X1	¥250,000
富士通	FMV-NE2 6X3	¥250,000
富士通	FMV-NE9 261	¥203,000
富士通	FMV-NE9 263	¥203,000
富士通	FMV-NS9 26X1	¥265,000
富士通	FMV-NS9 26X3	¥265,000
富士通	FMV-NF9 261	¥218,000
富士通	FMV-NF9 263	¥218,000
富士通	FMV-NC9 20	¥189,000
富士通	FMV-NE8 23X3	¥220,000
富士通	FMV-NE8 23X6	¥230,000
富士通	FMV-T9 5071	¥大特価
富士通	FMV-T9 5073	¥大特価
富士通	FMV-S9 4071	¥261,000
富士通	FMV-S9 4073	¥261,000
富士通	FMV-S9 407C1	¥227,000
富士通	FMV-S9 407C3	¥227,000
富士通	FMV-S9 405C1	¥192,000
富士通	FMV-S9 405C3	¥192,000
富士通	FMV-C9 40L1	¥282,000
富士通	FMV-C9 40L3	¥282,000
富士通	FMV-C9 40LC1	¥245,000
富士通	FMV-C9 40LC3	¥245,000
富士通	FMV-C9 407C1	¥200,000
富士通	FMV-C9 407C3	¥200,000
富士通	FMV-C9 35L1	¥227,000
富士通	FMV-C9 35L3	¥227,000
富士通	FMV-C9 3571	¥185,000
富士通	FMV-C9 3573	¥185,000

富士通	FMV-C9 3551	¥150,000
富士通	FMV-C9 3553	¥150,000
富士通	FMV-M9 36L1	¥210,000
富士通	FMV-M9 36L3	¥210,000
富士通	FMV-M9 3671	¥182,000
富士通	FMV-M9 3673	¥182,000
富士通	FMV-M9 3651	¥146,000
富士通	FMV-M9 3653	¥146,000
シャープ	MN-450-H23	¥221,000
シャープ	PC-PJ1-M3	¥185,000
シャープ	PC-FJ10	¥215,000
シャープ	PC-DJ51M	¥290,000
松下	CF-S22J8	¥185,000
松下	CF-A44EJ8	¥235,000
松下	CF-C33J8K	¥155,000
東芝	PAP301JC	¥158,000
東芝	PAP302JA	¥195,000
東芝	PAS252JG	¥181,000
東芝	PAS252JD	¥160,000
東芝	PAP401JA	¥236,000
東芝	PAL101JA	¥125,000
SONY	バイオ PCG-C1R	¥212,000
SONY	バイオ PCG-505S	¥171,000
SONY	バイオ PCG-887	¥284,000
SONY	バイオ PCG-885	¥259,000
SONY	バイオ PCG-861BP	¥185,000
IBM	シンクパッド600 2645-51J	¥233,000
IBM	シンクパッド600 2645-53J	¥280,000
IBM	シンクパッド390 2626-70J	¥249,000
IBM	シンクパッド235 2607-10J	¥133,000
IBM	アプティバ 2158-277	¥200,000
IBM	アプティバ 2153-3JT	¥255,000
アップル	P.MG3/400 (M6665J/A)	¥335,000
アップル	P.MG3/350 (M6666J/A)	¥280,000

ユニオンオリジナルDOS/VFK400V
MB-P5A/300ビデオカード-RIVAZX-8M/AGPFD3モードサウンド付
K6-2-400/64M/4.3G/24xCD/17CRTダイヤモンドトロン予価¥128,800
ユニオンオリジナルDOS/VFC300AV
マザーボード-BH6ビデオカード-RIVAZX-8M/AGPFD3モードサウンド付
セレロン300A/64M/4.3G/24xCD/17CRTダイヤモンドトロン予価¥124,800
ユニオンオリジナルDOS/VFP2350V
マザーボード-BH6ビデオカード-RIVAZX-8M/AGPFD3モードサウンド付
P2-350/64M/4.3G/24xCD/17CRTダイヤモンドトロン 予価¥138,800
ユニオンオリジナルDOS/VFP2450V
マザーボード-BH6ビデオカード-RIVAZX-8M/AGPFD3モードサウンド付
P2-450/64M/4.3G/24xCD/17CRTダイヤモンドトロン 予価¥178,800
オリジナルDOS/Vはすべて、マウス、キーボード付です。
メビウス、アプティバ、東芝、富士通の新製品など大特価CALL!!広告の機種はほんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は2月14日の価格の一部です。雑誌が出た時は変わっています。

<モニター一例>			
三菱	RD-17GR	17インチマルチスキャン	¥ 47,500
三菱	RD-17G3	17インチマルチスキャン	¥ 62,000
三菱	RD-19NF	19インチマルチスキャン	¥ 88,500
SONY	CPD-17GS	17インチマルチスキャン	¥ 59,000
SONY	CPD-17C1	17インチマルチスキャン	¥ 47,800
NEC	DV15A1	15インチマルチスキャン	¥ 25,800
CaNtury	MODEL4000PCI	9インチLCD/DSTN	¥ 33,000
ユニオン	ゲームモニタ	19インチCRT	
21ピン	24KHZ,15KHZOKPS,SS,基板など		¥ 22,000

<プリンター一例>		
キャノン	BJF-600	¥ 33,000
キャノン	BJF-800	¥ 42,000
キャノン	BJC-80V	¥ 28,000
キャノン	BJC-465J	¥ 31,500
キャノン	LBP-220PrO	¥ 30,500
エプソン	PM-750C	¥ 31,500
エプソン	PM-770C	¥ 41,000
エプソン	PM-670C	¥ 23,500
エプソン	PM-2000C	¥ 37,800
エプソン	PM-3000C	¥ 55,800
H.P	Deskjet895Cxi	¥ 37,800
H.P	Deskjet880C	¥ 31,000
アルプス	MD-5000	¥ 47,500

<周辺機器一例>			
ビデオコンバーター	電波	XRGB-2	¥ 19,800

CD-ROM	IC	MCD-910SX 6倍速	¥ 7,800
3Dグラフィックボード	I/O	GA-PVR3D4/PCI	¥ 4,980
パリ付72PIN8M	I/O	SIM366-8MT	¥ 2,800
メモリ	I/O	Nd64-8MNa12.Na9.Nd7	¥ 1,980
HDD	I/O	UWHD-9.1G	¥ 72,800
HDD	I/O	HDVS-U4.3G	¥ 31,800
HDD	I/O	HDVS-U4.G/UPCI	¥ 39,800
MOD	I/O	MOF-S640B	¥ 44,000
MOD	I/O	MOF-H640B	¥ 50,800
MOD	I/O	MOF-H640	¥ 52,500
DVD-RAM	メルコ	DVD-RAM5.2G	¥ 72,500
スキャナ	EPSON	GT-7000WINS	¥ 29,500
デジタルカメラ	SONY	DSC-D700	¥133,800
デジタルカメラ	Canon	パワーショットA5ズーム	¥ 43,000
デジタルカメラ	フジフィルム	ファインピックス700	¥ 43,000
デジタルカメラ	カシオ	QV-5000SX	¥ 31,000
デジタルカメラ	エプソン	CP-700Z	¥ 44,000
アンプ内蔵スピーカ	富士通	FMVの付属品	¥ 1,800
アンプ内蔵スピーカ	Panasoic	EAB-MPC55	¥ 7,480

<音源一例>			
ローランド	SC88PRO/G		¥ 59,800
ローランド	SC88ST/PRO		¥ 44,800
ローランド	ミュージ郎88Pro	DTM88PRW	¥ 64,800
ローランド	ミュージ郎88Pro	DTM88PSW	¥ 52,500

<ワープロ一例>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!

シャープ	MR-3	¥126,000
シャープ	WD-VP1	¥ 98,000
富士通	LX-9500SD-J	¥ 95,000
富士通	LX-9000J	¥ 78,000
東芝	JW-98BW3	¥123,000
東芝	JW-9820	¥125,000

<電子手帳・モバイルギア・一例>		
SHARP	MI-310	¥ 55,000
SHARP	MI-610DC	¥ 78,000
SHARP	MT-200C	¥ 24,000
NEC	MC-R510	¥ 68,000

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●商品在庫及び新品買取&販売相場は毎日変動します。TELでお問い合わせ下さい。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、メールFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!2千万円まで即金、超高価にて買い取ります。www.kaitori.netまで
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-6649-1098
- ●その他、マックやパソコン関連、何でも買い取り&販売します!!

中古コーナー(一例)

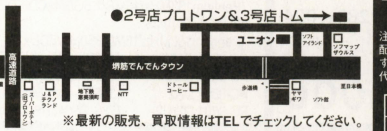
中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は2万円安）	100,000〜	120,000〜
PC9821 VIO/S5（V13は5千円高）	32,000〜	47,000〜
PC9821 VIO/S7（V13は5千円高）	40,000〜	60,000〜
PC9821V16 S5（M7は5千円高）	50,000〜	70,000〜
PC9821 V20S5（M7は2万円高）	60,000〜	80,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T（Ceは5千円安）	12,000〜	27,000〜
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	30,000〜	45,000〜
PC9821Ct20（Ct16は2万円安）	70,000〜	90,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は5千円高)	35,000〜	50,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は1万円安、H7は1万円高）	30,000〜	50,000〜
PC9821Nr166X30F（NW150は1万円安）	140,000〜	170,000〜
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	25,000〜	35,000〜
Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	120,000〜	150,000〜

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)



※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆HP http://www.nst.co.jp/~prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は3万円高）	70,000〜	90,000〜
PC9801NS,BA,BX2,BA2,BX3,AS,AP,RX,RA	5,000〜	9,000〜
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは5千円安）	10,000〜	20,000〜
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	10,000〜	20,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	15,000〜	25,000〜
PC9821Lt2/7A（La10S8は2万円高）	35,000〜	55,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2.5万円安）	55,000〜	70,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は1万円高）	60,000〜	80,000〜
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	80,000〜	100,000〜
PC9821Nr15/S14F（S10は1万円安）	100,000〜	130,000〜
PCG505X（Gは2万、GXは4万円高）	100,000〜	120,000〜
LW23C/52D	165,000〜	185,000〜
FMV-NU7233（NU5163は3万円安）	150,000〜	173,000〜
PC-PJ1 M2（530X16は2万円安）	160,000〜	180,000〜
ペンティアム133,DOS/V機（P166は5千、P266は1万円UP）	25,000〜	35,000〜
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	12,000〜	22,000〜
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000〜	40,000〜
MSX用ディスクドライブ	5,000〜	10,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000〜	20,000〜
X68K エキスパートI,II/（スーパーは1万円高）	20,000〜	35,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000〜	16,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	4,000〜	9,000〜
X68000XVI (コンパクトは1.5万円安、CZ500は7万円高)	30,000〜	70,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1万円高）	8,000〜	28,000〜
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	6,000〜	12,000〜
リブレット100（50は8万円安、70は5万円高）	100,000〜	120,000〜
ミュージ郎SC88PROG（SC88PROは5千円安）	35,000〜	45,000〜
電波 XRGB-2（XRGB-1は3千円安）	8,000〜	15,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

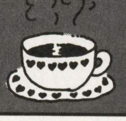
注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

24時間フル回転!! ガンバッテます

Computer Game Land
情報ハウスが熱いぞ!!



インターネットショップ営業中!!

☞ http://www.din.or.jp/~jhousef1/



- ■ 各種パソコンゲームの機種別最新在庫情報（随時更新）
- ■ 各種パソコン本体/周辺機器/ソフトの詳しい買取り案内
- ■ 関連書籍（MSX・X68K等）の販売コーナーも設置

在庫数約1000点 ＊毎日多くの方がアクセス・チェック!!

ゲームソフト買取中で〜す



下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ(3.5/5/CD)　＊PC-8801シリーズ
＊FM-TOWNS　＊X68000(5)　＊MSX1/2シリーズ
＊X1/turbo　＊FM77/AV　＊Windows(95/兼用)
＊テープ版ソフト(MSX・X1・88)　＊PC-6601用(FD)
＊マスターシステム/マークIII(本体・周辺機器・ソフト)
＊各種周辺機器(MSX・X1・X68000・FM-TOWNS用 他)

ゲームユーザーに大人気!!

そふとぷれす ありがとう 好評です。

情報ハウスでは、根強い人気のMSX. PC-88. X1などの旧型のパソコンからX68000やPC-98 FM-TOWNS. Windows機などのパソコンで使用します現物ゲームソフトの在庫と販売価格を掲載したソフト在庫リスト**そふとぷれす**を発行しています。このリストは、申込みのあった時点での在庫を掲載してお送りしています。(常時ソフトの追加と削除の繰返し)古いゲームをおさがしの方や数種類のパソコンを所有されている方には特にオススメ!! この在庫リストをご希望の方は、80円切手8枚同封のうえ情報ハウスリスト係までお申込み下さい。(月1回2ケ月間、計2回お送りします。)

●**そふとぷれす**対象ソフト
※MSX1/2　＊PC-9801/21
＊FMタウンズ　＊PC-8801
＊X68000　＊Windows
他 MSX/X68K関連書籍
(機種別ではなく総合リストです)
FAXでのお申込みは出来ません。

■**そふとぷれす**は、どなたでもお申込みは可能ですがインターネットをご利用の方はホームページ版のご利用をオススメします。

■買取り査定をご希望の方はFAX・封書・メールのいずれかでお願いします。(お電話はご遠慮下さい。)

MSX/X1/X68Kの関連書籍買取りOK!!
(プログラム集, テクニック, 使いこなし等, FD付月刊誌など…まとめて買取りします。)

お願い (宅配便かゆうパックでお送り下さい)
買取品を送られる場合は, 住所. 氏名. 電話番号. 品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。(運転免許証. 学生証. パスポート. 保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい)

＊PC-98. X68000. FM-TOWNSの各本体を含んだ買取りの場合は在庫調整等で買取りを中断する場合がありますので, 事前にFAX. 封書. Eメールなどでお問合わせ下さい。尚ソフトのみの買取りは10本以上で現在実施しています。PC係

Computer Communication (パソコンライフサポートSHOP)
情 報 ハ ウ ス
神奈川県座間市入谷4-15-2-1-307
TEL0462(57)1605 (日・祝 休業) 〒228-0024
FAX0462(57)1610 営業時間 PM2:00〜PM6:00

通信販売専門ショップのため直接のご来店は出来ません。　パソコン本体・周辺機器も買取中

白き魔女

THE LEGEND OF HEROES III



日本中が感動した物語がさらなる充実を遂げて登場！
Windowsでより鮮明に語られる「白き魔女」の世界！

常にゲームの面白さの本質を追い求めるファルコムの姿勢は、一つの新たなジャンルとも言うべき作品を生み出しました。
徹底して物語で魅せるスタイルが大好評を博したファンタジーRPG「白き魔女」。
この「白き魔女」があらゆる要素をさらに充実させ、ついにWindows95/98でCD-ROM2枚組となって登場します。

■新戦闘システム

新白き魔女の戦闘は完全に新生されました。
オート戦闘を基本に、戦況に応じてプレイヤーはキャラ、行動内容、目的地や敵とクリックしていくことで次々と命令を与えていくことが可能です。操作はアイコンで簡単に行え、スピーディでリアルタイムテイストな展開を楽しめます。キャラクターたちのアクションにも注目！

■物語を魅せる

定評ある物語の演出はさらに磨きがかかりました。
シャリネのシーンでは色鮮やかな3DCGムービーが流れ、あの物語をさらに盛り上げます。ジュリオとクリスの元気が伝わってくるようなテンポの良いオープニングも必見です！

■彩りある世界

アンジュレーションに富んだ、広大なマップグラフィックは全て描き直されました。
地域による特色が豊かで彩りのあるティラスイールの旅を楽しんでください。

■サウンドエフェクト

戦闘中やイベント、マップと、至るところにサウンドエフェクトが追加されました。
滝に近づくほど音が大きくなるなど、臨場感をさらに高めています。物語にマッチしたことで好評のBGMも新曲を追加するとともに全曲をアレンジ！耳で世界を感じてください。

新・英雄伝説III「白き魔女」
for Windows95/98 近日発売予定
CD-ROM 2 枚組

4月2日緊急発売！
「新英雄伝説」「ソーサリアンForever」
B5スリムノートパソコン推奨！
・インストール後は、起動時にCDがいらない「CDレスブート仕様」
・カラー液晶でも見やすく、低スペック（Pentium75MHz）でも動作可
for Windows95/98　価格：各5,800円

最新情報はホームページにアクセス！
http://www.falcom.co.jp/

ご購入は便利なオンラインショッピングコーナーをご利用ください。
Falcom Creative Office.

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.co.jp/

新プロジェクト続々スタート！新規スタッフ大募集（新卒・中途）！ 詳しくは当社ホームページをご覧ください。

第十八巻第四号通巻二〇二号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九九年三月二十五日印刷 一九九九年四月一日発行
電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話〇三(三四四五)六一一一

定価550円 本体524円 雑誌18361-04 T1118361040555

'99

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

4

充実!!プログラミング講座

創刊200号記念

プログラムコンテストノミネート作品発表！

電波新聞社